

PERPUSTAKAAN
TRADISI



MR

MILIK DEPDIBUD
Tidak Diperdagangkan



PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH SUMATERA SELATAN



Menjadikan buku " Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Selatan " ini sebagai bacaan masyarakat umum, khusus bagi bacaan Anak-anak kita adalah upaya melestarikan nilai-nilai budaya yang potensial hidup didalam masyarakat di daerah ini.

Selama satu tahun tim peneliti mengumpulkan data permainan Anak-anak di daerah-daerah dalam Daerah Sumatera Selatan, banyak sekali permainan anak yang dapat dikumpulkan, tapi dalam buku ini hanya 20 permainan yang dapat ditulis, Insya Allah dari seri yang lain akan diterbitkan.

Tentu saja usaha menjadikan buku ini sebagai suatu kenyataan berkat dukungan semua pihak terutama tenaga peneliti dari Kanwil Depdik-but Propinsi Sumatera Selatan dan UNSRI, serta Pemda Tk. II Sumatera Selatan.

Tim peneliti dibantu banyak oleh Pemda Kabupaten / Kotamadya, Kecamatan serta Kandepdikbud Kabupaten/Kotamadya/Kecamatan.

Berdasarkan petunjuk IDKD Pusat dengan suratnya tanggal 10 Oktober 1984 No. 159/K/IDKD/X/1984, buku Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Selatan mendapat kesempatan untuk dicetak ulang dengan dana 1984/1985.

Penyebaran secara khusus untuk mengisi perpustakaan sekolah dan instansi di daerah Sumatera Selatan. Dengan demikian kesadaran kebudayaan daerah akan tetap terpelihara dalam rangka membangun masyarakat seutuhnya.

Semoga banyak manfaatnya.

Palembang, Januari 1985,-

Inventarisasi dan Dokumentasi

Kebudayaan Daerah Sumatera Selatan

Pemimpin,



[Signature]
Drs. Zainal Abidin Hanif

NIP. 130232522

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan telah menghasilkan beberapa macam naskah kebudayaan daerah di antaranya ialah naskah Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Selatan tahun 1981/1982, yang di percayakan kepada daerah untuk dicetak ulang pada tahun anggaran 1984/1985.-

Kami menyadari bahwa naskah ini belum merupakan suatu hasil penelitian yang mendalam, tetapi baru pada tahap pencatatan, yang diharapkan dapat disempurnakan pada waktu-waktu selanjutnya.

Berhasilnya usaha ini berkat kerja sama yang baik antara Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional dengan pimpinan dan staff proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Pemerintah Daerah, Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Perguruan tinggi, Leknas/LIPI dan tenaga ahli perorangan di daerah.

Oleh karena itu dengan selesainya naskah ini, maka kepada semua pihak yang tersebut di atas kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih.

Demikian pula kepada tim penulis naskah ini di daerah yang terdiri dari : Drs. Zainal Abidin Hanif, Agung Budi, B.A. Dra. Nuhayati Syafidin, Syamsul Bahri Saari, S. H. M. Tasli Somantri, S. H. M. Sapawi, B.A, dan Tim Penyempurna naskah di Pusat yang terdiri dari Dr. S. Budhi Santoso, Drs. H. Bambang Suwondo; Drs. Ahmat Yunus, Drs. Singgih Wibisono, Dra. Tatiek Kartikasari.

Harapan kami, terbitan ini ada manfaatnya.

Jakarta, Januari 1985

Pemimpin Proyek IDKD Pusat



Drs. Ahmad Yunus

NIP. 130146112

**Sambutan Kepala Kantor Wilayan Depdikbud
Propinsi Sumatera Selatan**

Dalam rangka menunjang usaha Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Ditjen Kebudayaan, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Sumatera Selatan terus berusaha menambah tersedianya data dan informasi tentang kebudayaan daerah, khususnya Daerah Sumatera Selatan, berupa hasil penelitian. Salah satu khazanah kebudayaan tersebut berupa kumpulan Permainan Anak - anak Daerah Sumatera Selatan.

Buku " Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Selatan " ini merupakan cetakan ulang, yang sebelumnya sudah dicetak secara nasional oleh IDKD Pusat. Pencetakan ulang yang dilaksanakan oleh IDKD Sumatera Selatan tahun anggaran 1984/1985 dimaksudkan untuk di sebarluaskan di daerah terutama mengisi perpustakaan - perpustakaan sekolah dan instansi yang berada di daerah Sumatera Selatan.

Oleh sebab itu besar harapan kami kiranya penerbitan ke 2 ini akan banyak manfaatnya terutama bagi para siswa dalam rangka menggalakkan membaca. Kami menyadari hasil IDKD Sumatera Selatan berupa buku Permainan Anak-anak ini belum merupakan suatu hasil yang sempurna, diharapkan dapat disempurnakan pada waktu-waktu mendatang.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terbitnya buku ini.

Semoga buku " Permainan Anak-anak " ini akan banyak manfaatnya bagi pengembangan kepribadian anak-anak.

Palembang, Januari 1985

**KEPALA KANTOR WILAYAH DEPDIBUD
PROPINSI SUMATERA SELATAN**



M. Z. ABIDIN
NIP. 130041039

SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL KEBUDAYAAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam tahun anggaran 1981/1982 telah berhasil menyusun naskah Permainan Anak-anak Daerah Sumatera Selatan.

Selesaiannya naskah ini disebabkan adanya kerjasama yang baik dari semua pihak baik di pusat maupun di daerah, terutama dari pihak Perguruan Tinggi, Kanwil Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Pemerintah Daerah serta Lembaga Pemerintah/Swasta yang ada hubungannya.

Naskah ini adalah suatu usaha permulaan dan masih merupakan tahap pencatatan, yang dapat disempurnakan pada waktu yang akan datang.

Usaha menggali, menyelamatkan, memelihara, serta mengembangkan warisan budaya bangsa seperti yang disusun dalam naskah ini masih dirasakan sangat kurang, terutama dalam penerbitan.

Oleh karena itu saya mengharapkan bahwa dengan terbitan naskah ini akan merupakan sarana penelitian dan kepustakaan yang tidak sedikit artinya bagi kepentingan pembangunan bangsa dan negara khususnya pembangunan kebudayaan.

Akhirnya saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu suksesnya proyek pembangunan ini.

Jakarta, Januari 1985

Direktur Jenderal Kebudayaan



Prof. Dr. Haryati Soebadio

NIP. 130 119 123.

DAFTAR ISI

Halaman

PRAKATA	i
PENGANTAR	ii
KATA SAMBUTAN KAKANWIL DEPDIKBUD	iii
SAMBUTAN DIREKTUR JENDERAL DEPDIKBUD	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Tujuan Inventarisasi	1
1.1.1. Tujuan Umum	1
1.1.2. Tujuan Khusus	1
1.2. Masalah Penelitian	2
1.3. Ruang Lingkup dan Latar Belakang Geografis Sosial Budaya	4
1.4. Pertanggung Jawaban Ilmiah Prosedure Inven- tarisasi	5
1.4.1. Persiapan Penelitian	5
1.4.2. Kerja Lapangan	5
1.4.3. Pengolahan dan Penyusunan Data	6
1.4.4. Penulisan Penyajian Laporan Hasil Inven- tarisasi	6
BAB II. PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH SUMA- TERA SELATAN	8
1. Sambung kaki	8
2. Pungut Puntung	16
3. Jelentik	24
4. Siamang	32
5. Cingkluing	40
6. Gotri Alo Gotri	47
7. Damri	55
8. Bintang Beralih	65
9. Tenggoih Tenggoihan	72
10. Tali Kembar	79
11. Babi-Babian	85
12. Genggong	91
13. Buah Nige	98
14. Jari Ula	102
15. Stambul	107
16. Sam Samsuddin	114

17. Mandi Urek-Urekan	121
18. Cepak Canting	128
19. Gudang Kero	138
20. Sam Makan	148

LAMPIRAN

1. Daftar Permainan Anak-Anak yang sudah pernah di Inventarisasi	154
2. Peta Daerah Asal Permainan Anak-Anak di Pungut	
3. Foto Tersendiri	
4. Keterangan mengenai Informan	

—oOo—

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Tujuan Inventarisasi

1.1.1. Tujuan Umum

Mengumpulkan bahan-bahan informasi tentang kebudayaan khususnya permainan anak-anak agar Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya (Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional) mampu menyediakan data dan informasi kebudayaan, khususnya data mengenai permainan anak-anak Daerah Sumatera Selatan, untuk keperluan pelaksanaan kebijaksanaan kebudayaan, pendidikan dan masyarakat.

1.1.2. Tujuan Khusus.

Mengumpulkan dan menyusun bahan-bahan tentang permainan anak-anak serta meneliti betapa besar pengaruhnya terhadap kehidupan serta perkembangan kebudayaan Daerah Sumatera Selatan dalam memperkaya khasanah kebudayaan nasional. Dalam rangka inventarisasi ini kami mengambil lokasi di daerah Sumatera Selatan. Kalau kita telaah dan kembangkan tujuan khusus ini dapatlah dijabarkan dalam tujuan praktis dan teoritis sebagai berikut :

1. Mendapatkan bahan-bahan mengenai perkembangan kebudayaan Daerah Sumatera Selatan yang dipengaruhi oleh sesuatu jenis permainan atau mungkin dari suatu jenis permainan dapat berkembang menjadi suatu jenis permainan anak-anak, tari atau drama tari tertentu.

Sehingga bahan-bahan berupa data yang dikumpulkan sedikit banyak akan dapat disumbangkan bagi kebijaksanaan pembinaan kebudayaan daerah.

2. Mengumpulkan data dan informasi yang nantinya akan memberikan manfaat tertentu bagi para ahli ilmu sosial khususnya yang menaruh minat terhadap permainan anak-anak daerah. Oleh karena itu usaha ini hendaknya berkelanjutan karena hingga saat ini

belum semua permainan anak-anak itu dapat dikumpulkan.

Selanjutnya jika semua permainan anak-anak daerah sudah terkumpul secara lengkap untuk kemudian diteliti secara seksama lagi, khususnya yang menyangkut masalah latar belakang sosial, sejarahnya dan kiranya perlu pula diadakan penelitian khusus mengenai hal-hal yang secara sepintas diuraikan dalam inventarisasi ini.

1.2. Masalah Penelitian.

Permainan anak-anak Daerah Sumatera Selatan, banyak yang hanya tinggal namanya saja, karena tidak pernah lagi dimainkan. Daerah Sumatera Selatan sudah sejak dahulu merupakan daerah pertemuan antar suku bangsa yang mendiami Nusantara ini, bahkan bangsa asing sekalipun karena sejak zaman keemasan kerajaan Sriwijaya, zaman kesultanan, zaman penjajahan Sumatera Selatan dengan ibukotanya Palembang sudah dijadikan sebagai pusat perdagangan. Sehingga tidak mustahil jika para pedagang-pedagang yang datang membawa atau mempengaruhi permainan anak-anak yang sudah ada di daerah ini.

Sebagaimana umumnya masyarakat tradisional kita sangat lemah dalam data tertulis, hingga terhadap data permainan anak-anak juga kita jumpai masalah ini.

Mereka pada umumnya tidak mengetahui sudah berapa tahun umur permainannya, dari mana asal usul suatu permainan yang mereka miliki sekarang. Paling banyak mereka dapat memberikan keterangan bahwa permainan itu sudah ada sejak nenek moyang mereka. Mereka berani memastikan karena nenek moyang mereka pernah menceritakan bahwa waktu kecilnya mereka bermain itu. Satu-satu cara yang dapat penulis lakukan untuk memperkirakan umur permainan itu ialah mewawancarai orang yang tertua pada suatu daerah/desa. Merekalah informan pangkal kita, apakah ayahnya mengenal permainan itu, atau apakah nenek/kakeknya atau yang lebih dulu lagi pernah menceritakan permainan itu.

Daerah Sumatera Selatan yang keadaan areal daerahnya relatif luas dengan sarana transportasi yang kurang lancar,

sehingga didapati adanya daerah yang berada dalam keadaan terpencil dalam arti tidak dapat berhubungan dengan daerah luar. Dapat dikatakan ada suatu daerah yang sama sekali belum mengenal daerah lainnya. Misalnya saja, daerah tempat bermukimnya Suku-suku Terasing (suku Kubu) di pedalaman Sumatera Selatan. Hingga suatu jenis permainan dari suatu desa belum tentu dapat dikenal di daerah lain. Dari hasil wawancara kami dengan penduduk desa-desa di pedalaman mereka pada umumnya mengenal permainan-permainan yang ada di dalam daerahnya saja, walaupun terkadang dijumpai adanya suatu jenis permainan yang hakekatnya sama dengan permainan anak-anak desa lain di sekitarnya. Berarti masalah bagi kita dalam menentukan desa mana yang sebetulnya merupakan sumber dari perkembangan permainan itu. Karena masyarakat pada masing-masing desa akan selalu beranggapan bahwa permainan itu sudah mereka miliki sejak lama; bahkan mungkin suatu akan merasa direndahkan bila dikatakan bahwa permainan yang ada di daerah mereka adalah berasal dari daerah lain. Begitu pula mengenai perbedaan sebutan atau nama dari suatu permainan merupakan salah satu kesulitan bagi kita dalam menentukan asal usul permainan itu, misalnya saja permainan X sudah dikenal di Kabupaten Musi Rawas sejak masa pemerintahan kolonial Belanda yang diperkirakan sudah ada lebih dari 100 tahun yang silam, tetapi setelah diteliti ternyata pada Kabupaten Ogan Komering Ilir jenis permainan itu sudah pula dikenal sejak 100 tahun yang lalu walaupun dengan nama dan sebutan yang berbeda.

Pada tahap sekarang ini usaha inventarisasi permainan anak-anak daerah belumlah dilakukan pendalaman secara teliti khususnya yang menyangkut masalah latar belakang sejarah dan sosial budayanya hal ini tentunya akan disebabkan oleh beberapa faktor seperti : kurangnya kesadaran masyarakat terutama masyarakat pedesaan akan pentingnya nilai-nilai kebudayaan yang ada pada mereka, sehingga untuk memperoleh suatu keterangan, data informasi hal-hal yang mengenai ataupun mempunyai hubungan dengan sejarah kebudayaan mereka saja haruslah dilakukan melalui cara-cara pendekatan yang hati-hati sekali; karena pada umumnya mereka relatif akan beranggapan bahwa usaha-usaha penelitian dalam rangka menginventarisir

permainan anak-anak adalah suatu usaha yang dapat menimbulkan kerugian bagi mereka saja, atau usaha-usaha yang dapat memberikan suatu keuntungan bagi seseorang di satu pihak sedangkan di pihak lain merasa kehilangan di samping dirasakan kurangnya literatur mengenai permainan anak-anak dan lain sebagainya.

Oleh karena itu untuk mencapai hasil yang ilmiah masih dirasakan perlunya kesempatan khusus untuk meneliti asal usul dari suatu permainan. Kepastian sejarah suatu permainan dan latar belakang sosial budayanya secara ilmiah terhadap suatu permainan masih diperlukan penelitian secara tersendiri.

1.3. Ruang lingkup dan latar belakang geografis, sosial budaya

Ruang lingkup inventarisasi ialah Daerah Propinsi Sumatera Selatan. Sebagai daerah Propinsi yang relatif luas dengan penduduk yang terdiri dari berbagai suku/daerah menurut pembagian Wilayah Kabupatennya masing-masing. Sehingga penulis banyak menjumpai kesulitan dalam mengumpulkan data dari para informan terutama pada daerah Kabupaten pada pulau yang berbeda seperti Kabupaten Bangka di Pulau Bangka, Kabupaten Belitung di Pulau Belitung. Permainan anak-anak yang penulis inventarisasi ialah permainan anak-anak yang dilakukan masyarakat daerah Sumatera Selatan sungguhpun penduduk asal luar juga ikut melakukannya karena mereka sudah bergaul secara akrab dengan penduduk asli.

Sungguhpun Wilayah Propinsi Sumatera Selatan cukup luas dengan penduduk yang terdiri dari berbagai suku namun sebagian terbesar dari mereka beragama Islam. Luasnya wilayah dengan penduduk yang relatif sedikit jika dibandingkan dengan luasnya wilayah sehingga memungkinkan masuknya penduduk dari daerah luar seperti transmigrasi ke Sumatera Selatan yang berarti pula adanya peluang untuk terjadinya percampuran antara kebudayaan penduduk asli dengan kebudayaan yang dibawa oleh para transmigran dari pulau Jawa. Jika dilihat dari segi sosial budaya, permainan anak-anak yang ditampilkan dalam buku ini memegang peranan penting, karena dari tiap-tiap permainan itu mencerminkan latar belakang sosial budaya penduduk tempat di mana permainan itu ditemui.

1.4. Pertanggungjawaban ilmiah prosedur inventarisasi.

Pelaksanaan inventarisasi secara garis besarnya dapat dibagi dalam beberapa tahap kegiatan :

1. Persiapan penelitian;
2. Kerja lapangan;
3. Pengolahan dan penyusunan data;
4. Penulisan naskah permainan.

1.4.1. Persiapan penelitian merupakan kegiatan pendahuluan dari keseluruhan usaha dalam setiap bentuk penelitian yang dilakukan dan khususnya kegiatan menginventarisasi permainan anak-anak daerah Sumatera Selatan dalam tahap ini didahului dengan kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

1. Pengarahan dan konsultasi antara Pimpinan Aspek dengan para anggota Tim Peneliti Aspek Permainan anak-anak tentang segala sesuatu yang menyangkut tujuan dan pola inventarisasi sesuai dengan apa yang telah digariskan di dalam TOR dan Pedoman Pelaksanaan yang telah dibuat;
2. Menetapkan personel yang akan melaksanakan penelitian;
3. Menentukan lokasi, tugas, waktu dan fasilitas penelitian.

1.4.2. Kerja Lapangan.

Kerja lapangan merupakan kegiatan inti dari setiap penelitian, di mana pada tahap inilah bagi para setiap peneliti harus dapat melaksanakan fungsinya dengan sebaik-baiknya, karena jika tidak demikian penelitian itu tidak akan membuahkan hasil yang memuaskan.

Tim Peneliti Aspek permainan anak-anak Daerah Sumatera Selatan tahun 1981/1982 terdiri dari 6 orang, yang masing-masing daerah Kabupaten terkecuali Kabupaten Belitung berhasil dilaksanakan penelitian. Metode yang dipergunakan adalah Observasi dan Wawancara, karena menurut hemat penulis dengan meng-

gunakan metode: ini setiap data dan informasi yang berhasil dikumpulkan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya; hal ini ditandai dalam buku ini berhasil disajikan 20 (dua puluh) macam permainan anak-anak dari berbagai Daerah Kabupaten di Sumatera Selatan, yang kesemua data permainan tersebut dilengkapi dengan gambar, skets, peta asal permainan dan keterangan informan.

1.4.3. Pengolahan dan penyusunan data

Pengolahan data dan penyusunannya dilakukan sendiri-sendiri oleh masing-masing peneliti, kemudian semua naskah yang berhasil dikumpulkan melalui suatu pertemuan dipilihlah mengenai permainan mana yang baik untuk dibukukan sebagai hasil inventarisasi.

1.4.4. Penulisan penyajian laporan hasil inventarisasi

Penyajian laporan hasil inventarisasi lebih bersifat deskriptif dan dilengkapi dengan gambar, sket dan peta tempat di mana permainan itu dipungut; yang kesemuanya ini dimaksudkan untuk memperjelas keterangan uraian yang ada. Susunan karangan, tercermin pada daftar isi buku ini, terdiri dari 2 bab, di mana bab I merupakan pendahuluan dari hasil laporan dan bab II yang berisikan uraian jenis-jenis permainan anak-anak yang disusun sesuai dengan ketentuan TOR dan diurutkan mulai dari nomor 1 sampai dengan 20.

Pertimbangan pokok dalam menentukan sistematika karangan berupa bab dan sub bab seperti itu adalah :

1. Bahwa dalam suatu inventarisasi diperlukan adanya suatu keputusan tentang methodis yang dalam karangan ini terdiri dari :
 - 1.1. Tujuan inventarisasi;
 - 1.2. Masalah inventarisasi;
 - 1.3. Ruang lingkup;
 - 1.4. Prosedure inventarisasi; yang kesemuanya ini diuraikan di dalam bab I.

2. Bahwa sesuai dengan petunjuk TOR macam-macam permainan anak-anak diuraikan di dalam nomor-nomor dengan mengikuti ketentuan yang sudah diperinci, di samping perlu pula adanya Kata Pengantar, Daftar Isi dan Lampiran yang berupa :
 - 2.1. Daftar permainan yang sudah pernah diinventarisir
 - 2.2. Rekaman/catatan lagu bagi permainan yang diiringi lagu-lagu;
 - 2.3. Peta daerah asal di mana permainan itu dipungut;
 - 2.4. Gambar/sket, photo (dalam album);
 - 2.5. Keterangan mengenai informan.

—oOo—

B A B II

PERMAINAN RAKYAT DAERAH SUMATERA SELATAN

1. SAMBUNG KAKI

Nama Permainan

Nama permainan Sambung Kaki berasal dari nama suatu alat yang dipergunakan oleh para pelakunya. Alat yang dipergunakan tersebut berupa dua buah tongkat terbuat dari bambu yang dibentuk sedemikian rupa sehingga dapat dijadikan alat penyambung kaki bagi mereka yang melakukan permainan ini. Kemudian mengingat kedua tongkat yang berfungsi sebagai penyambung kaki itu, merupakan ciri khas dari permainan ini, maka masyarakat memberikan nama pada permainan ini dipungut dari nama dan fungsi alat yang dipergunakan dalam melakukan permainan ini yaitu sambung kaki atau dalam bahasa dusun lain di Sumatera Selatan dikenal pula dengan nama Tingkau dan Selincak.

Latar belakang sosial budayanya

Keadaan alam pada dusun di mana permainan ini dipungut terdiri dari dataran tinggi yang berbukit-bukit dan berbatu. Keadaan ini memaksa penduduk harus pandai memanfaatkan hasil-hasil hutan seperti kayu, rotan dan bambu, mengingat keadaan tanah kurang menguntungkan bagi mereka untuk mengharapkan hanya dari hasil pertanian.

Sambung kaki pada mulanya merupakan alat bagi masyarakat dari kalangan petani sebagai penyambung kaki mereka ketika melintasi hutan-hutan belukar di waktu mencari hasil hutan. Demikianlah mula timbulnya permainan sambung kaki berasal dari kalangan masyarakat petani di Dusun Selangit, Trawas, Kabupaten Mura Sumatera Selatan. Penyebarannya bukan hanya merata di dusun tempat di mana permainan ini ditemukan tetapi menyebar juga di dusun-dusun di sekitarnya, bahkan didapati pada banyak daerah di Sumatera Selatan.

Di kota-kota besar, seperti ibukota Kecamatan, Kabupaten bahkan pada Kota Palembang permainan sambung kaki ini pernah populer, hanya saja terdapat sedikit perbedaan mengenai bahan yang dipakai dalam membuat tongkat penyambung kaki

pemain. Jika pada mulanya tongkat penyambung kaki itu terbuat dari pada bambu maka pada masyarakat di kota-kota tongkat penyambung kaki itu terbuat dari pada kayu (reng) yang dibentuk sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi sama dengan yang populer di daerah di mana permainan ini dipungut. Sebagai permainan tradisional sambung kaki hanya bersifat hiburan di samping dapat pula dipertandingkan dan sekarang sudah tidak tampak lagi dimainkan orang.

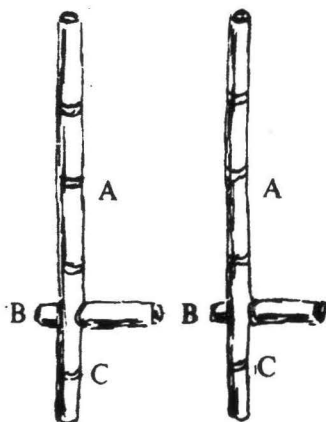
Peserta/pelaku :

- a. Jumlah : tidak terbatas.
- b. Usia : anak-anak di bawah umur 16 tahun.
- c. Jenis kelamin : laki-laki.
- d. Kelompok sosial : Masyarakat umum dusun Selangit, Marga Batu Kuning Lakitan Kecamatan Trawas, Musi Rawas.

Peralatan/perlengkapan :

2 (dua) potong batang bambu ukuran panjang :

- a. 150 – 170 Cm. sebanyak 2 potong.
- b. 25 Cm. sebanyak 2 potong.



Gambar :

- A. Panjang tongkat 150 – 170 Cm.
- B. Tempat kaki, panjang 25 Cm.
- C. Jarak tanah dengan tempat kaki 30 – 50 Cm.

Iringan (musik) :

Permainan Sambung Kaki ini tidak menggunakan iringan musik atau gamelan.

Jalannya permainan :

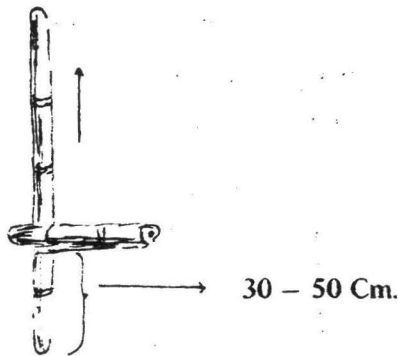
a. Persiapan :

- a. adanya anak-anak yang akan ikut bermain.
- b. setiap anak disertai alat 2 buah tongkat sebagai penyambung kaki mereka.
- c. membuat garis batas tempat dimulainya bermain dan garis finis tempat berakhirnya perlombaan.

b. Aturan permainan :

1. Dalam melakukan pertandingan, jarak antara tanah dengan tempat kaki berpijak pada tongkat harus mempunyai ukuran yang sama bagi setiap penyambung kaki yang dipergunakan.

Gambar :



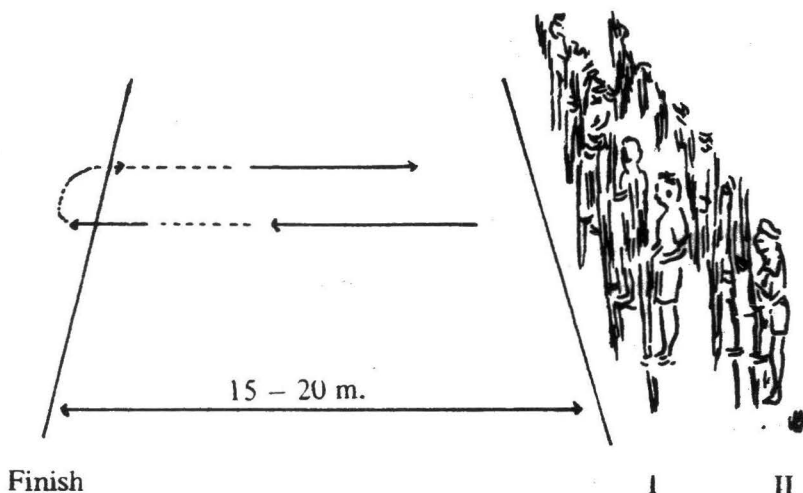
2. Bagi para peserta yang tercepat dapat mencapai finish maka dialah yang dianggap sebagai pemenang sesuai dengan rankingnya misal : pada perlombaan pertama didapati ranking 1, 2, dan 3.
3. Bagi para peserta yang jatuh dari tongkatnya pada saat perlombaan berlangsung maka dia dinyatakan gugur dan tidak diikuti sertakan lagi dalam pertandingan, kecuali permainan berikutnya setelah selesai satu rangkaian permainan.
4. Juara ranking 1, 2, dan 3 dari masing-masing rombongan berhak mengikuti perlombaan selanjutnya sebagai peserta semi final dan final hingga nantinya didapati juara 1, 2, dan 3.

c. Tahap-tahap permainan :

Tahap I :

Bila peserta main sambung kaki itu lebih dari 10 orang anak maka tahap pertama ini dibagi dalam beberapa rombongan misal semua peserta ada 12 orang maka dibagi menjadi 2 rombongan.

Gambar :



para peserta rombongan pertama dalam persiapan akan mulai perlombaan.

Tahap II :

Setelah tanda dimulai perlombaan dan perlombaan kemudian berlangsung maka didapatkan pemenang dari rombongan pertama itu yang kemudian disusul oleh rombongan kedua.

Gambar :



Ket. gbr. : Dalam gambar ini kita lihat para pemain dari rombongan pertama sedang berlomba menuju garis finish dan kemudian kembali lagi ke tempat dimulainya perlombaan dari setiap rombongan hanya diambil pemenang 1, 2, 3 saja.

Tahap III :

Pada tahap ini dilanjutkan lagi perlombaan dengan menampilkan para pemenang dari masing-masing perlombaan yang kelak akan menghasilkan 3 orang saja yang kemudian berhak mengikuti perlombaan final untuk menentukan siapa yang berhasil meraih gelar juara 1, 2 dan 3.

Gambar :



Dalam gambar ini kita lihat bagaimana para peserta yang terdiri dari para pemenang dari masing-masing rombongan sedang berlomba untuk memperoleh kesempatan lagi sebagai finalis.

Gambar :



Ket. gbr. : pada gambar yang terakhir ini kita lihat para peserta perlombaan sambung kaki hanya tinggal 3 orang saja untuk meraih gelar juara 1, 2 dan 3.

d. **Konsekweksi kalah menang :**

Sebagaimana permainan anak-anak lainnya, permainan ini pun sama sekali tidak mengenal taruhan. Lalu apakah yang dipakai sebagai daya pendorong anak untuk merebut gelar sebagai juara? Daya pendorong untuk merebut predikat sebagai pemenang adalah memperoleh rasa kebanggaan, memperoleh kedudukan sebagai anak yang dianggap jago, atau pandai dalam permainan ini.

Predikat inilah sebenarnya yang menjadi dorongan sehingga anak-anak bermain dengan penuh semangat bertanding. Di samping memang merupakan naluri bagi anak-anak untuk berlomba untuk menduduki tempat teratas di antara teman-temannya yang lain. Demikianlah dalam permainan sambung kaki ini, bagi mereka yang berhasil meraih gelar juara 1, 2 dan 3 maka merekalah yang disebut sebagai pemenang.

Peranannya masa kini :

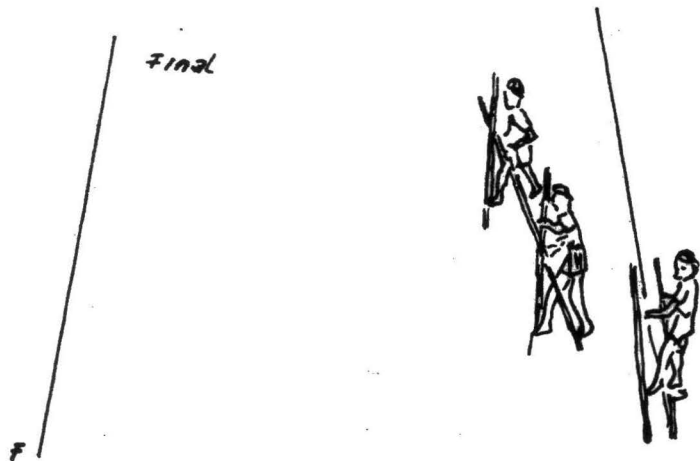
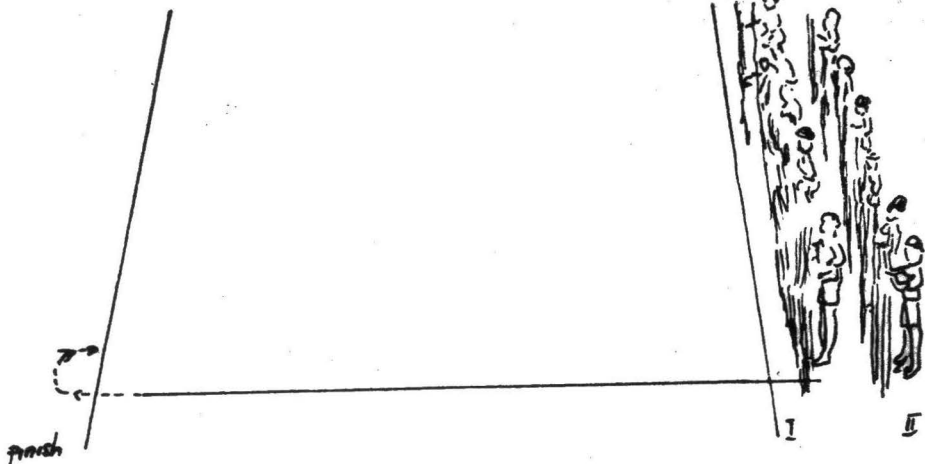
Permainan ini terasa mulai hilang sejak masa perjuangan kemerdekaan, hingga sekarang permainan ini sudah jarang dimainkan.

Berperan sekali dalam membina anak untuk menjadi anak-anak yang terampil dan disiplin, berani mengambil risiko dan bertanggung jawab pada setiap perbuatan yang dilakukannya.

Tanggapan masyarakat :

Permainan sambung kaki ini disenangi masyarakat, khususnya pada masyarakat di mana tempat permainan ini berasal; karena mengingat fungsi daripada permainan sambung kaki ini di samping sebagai permainan, dapat juga dijadikan sebagai alat bagi masyarakat desa untuk berjalan, sebagai tongkat penyambung kaki ketika melintasi jalan-jalan yang becek atau berair.

—oOo—



2. PUNGUT PUNTUNG

Nama permainan :

Permainan Pungut Puntung ini berasal dari bahasa daerah, desa Sampan Kecamatan Merawang Kabupaten Bangka.

Pungut dalam bahasa Indonesia adalah *ambal*.

Puntung dalam bahasa Indonesia adalah *kayu untuk memasak*.

Peristiwa/suasa/waktu :

Permainan ini biasanya dilakukan pada perayaan yang dilaksanakan di desa Sampan, seperti pada waktu Hari Raya Idul Fitri maupun peringatan hari proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada tanggal 17 Agustus serta sebagai keramaian lainnya. Permainan ini dilakukan di lapangan yang luas.

Latar belakang sosial budaya :

Permainan ini merupakan permainan anak-anak, dapat dimainkan oleh semua golongan masyarakat.

Permainan Pungut Puntung ini adalah untuk melatih anak-anak mengenai ketrampilan, kecekatan, ketelitian dan kelinciannya dalam memenangkan pertandingan tersebut.

Permainan ini juga memerlukan ketahann fisik bagi anak-anak, karena itu biasanya dimainkan oleh anak-anak yang mempunyai tubuh yang besar ataupun yang mempunyai fisik yang kuat.

Dalam hal ini orang tua menghendaki anaknya mempunyai kecekatan dan kelinciannya, namun mempunyai ketelitian yang baik dalam melaksanakan suatu pekerjaan.

Permainan biasanya dimainkan untuk meramaikan pesta yang diadakan di kampung tersebut.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Permainan ini belum berkembang di luar desa Sampan Kecamatan Merawang Kabupaten Bangka, namun sangat populer di desa Sampan sendiri dan merupakan kebanggaan mereka karena main Pungut Puntung ini merupakan karya H. Anuwi Bayo, di desa Sampan Kecamatan Merawang Kabupaten Bangka. Permainan ini pertama kali dikenal pada tahun 1961, yang maksudnya untuk mendidik anak-anak guna kepentingan

pembinaan jasmani, keterampilan serta ketelitian anak, sehingga anak-anak akan terlatih untuk bekerja lebih baik dan rapi.

Peserta/pelaku :

a. Jumlahnya :

Paling sedikit 2 orang atau regu.

b. Usianya :

Paling kecil anak 10 tahun, karena permainan ini memerlukan ketahanan fisik. Jadi permainan ini dimainkan anak yang berumur 10 tahun ke atas.

c. Jenis kelamin :

Biasanya permainan ini dimainkan oleh anak lelaki, karena memerlukan ketahanan fisik.

d. Kelompok sosialnya :

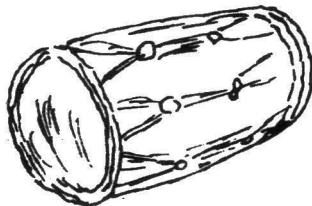
Permainan ini bukanlah merupakan permainan keluarga, tetapi merupakan permainan masyarakat. Di mana permainan ini dimainkan pada saat pesta keramaian yang diadakan di desa pada saat itu anak-anak pun ikut memeriahkan pesta tersebut. Jadi permainan ini untuk semua anak.

Peralatan/perlengkapan :

Permainan ini memerlukan lapangan yang luas, paling tidak yang berukuran panjang 25 meter dan lebar 5 meter. Puntung atau kayu untuk memasak sebanyak 20 potong.

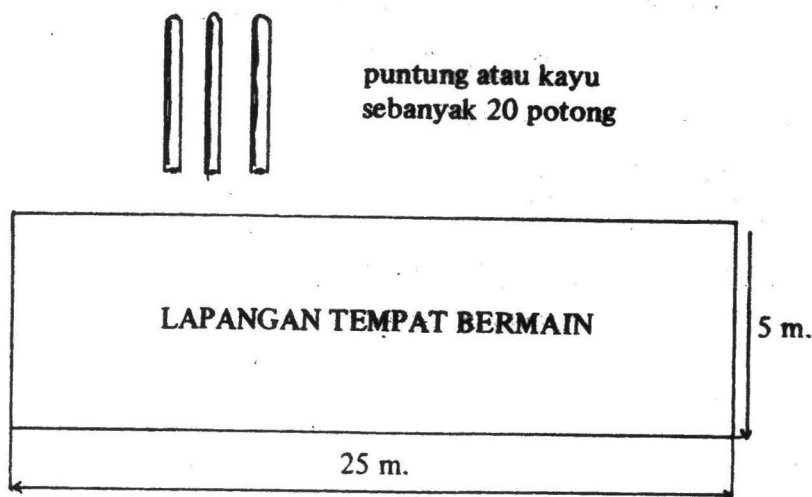
a. panjang puntung ± 15 Cm.

b. lebar puntung $\pm 2,5$ Cm.



Gambar : Gendang.

Gambar : puntung kayu dan lapangan tempat bermain.



Iringan (musik, gamelan dan sebagainya) :

Permainan ini diiringi dengan bunyi gendang yang berirama gembira dan bersemangat, sehingga anak-anak yang main tambah bersemangat untuk menyelesaikan permainan ini dengan baik.

Jalannya permainan :

a. **Persiapan :**

Sebelum permainan ini dimulai harus disiapkan alat-alat untuk keperluan permainan. Untuk itu disiapkan puntung (kayu untuk memasak) sebanyak 20 potong.

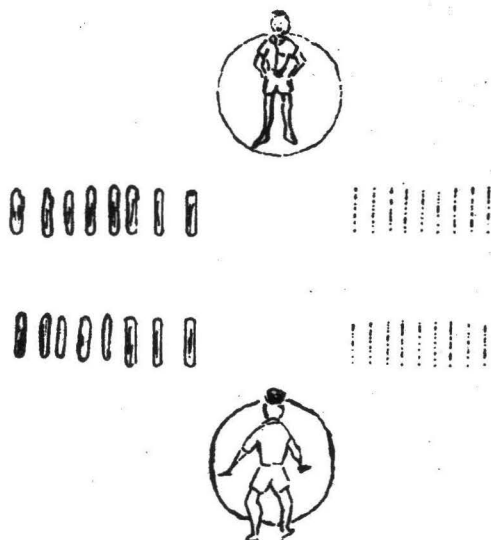
Kemudian membuat garis-garis tempat meletakkan puntung tersebut.

Bila lapangan bermain sepanjang 25 meter, maka lapangan tadi dibagi 2 dan dibuat garis pemisah dengan jelas sebagai batas dalam meletakkan puntung.

Ke-20 puntung tadi diletakkan pada garis yang telah dibuat menjadi dua baris dan diletakkan di sebelah kiri garis batas. Jarak antara puntung satu dengan puntung yang lain sejauh 1 meter, sedang jarak puntung yang dekat garis batas sejauh $1\frac{1}{2}$ meter.

Kemudian di ujung garis batas dibuat lingkaran tempat anak berdiri atau merupakan tempat menunggu aba-aba/komando tanda dimulai permainan.

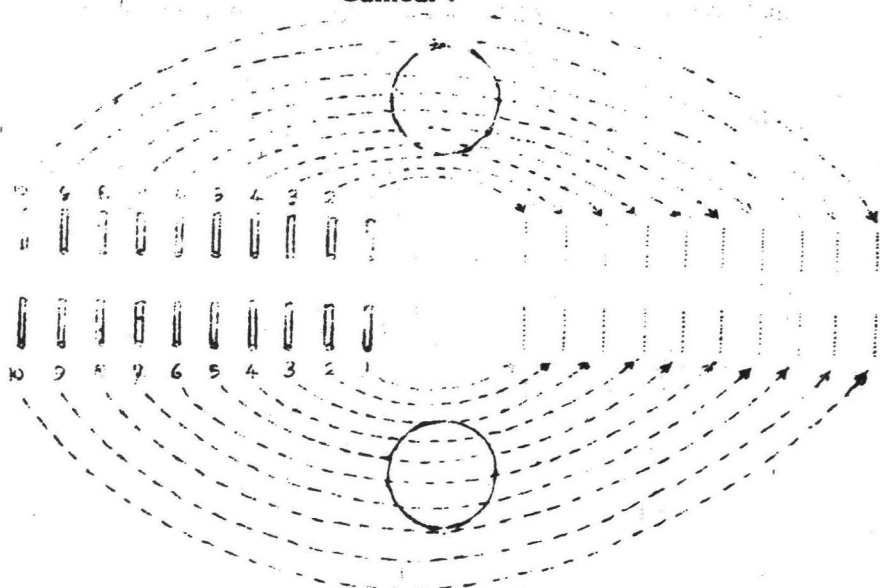
Gambar :



b. Aturan permainan :

1. Dalam permainan ini anak-anak memindahkan puntung tersebut melalui garis batas yang telah ditentukan.
2. Dalam meletakkan puntung ini harus rapi dan lurus, sesuai dengan garis-garis yang telah ditentukan.
3. Cara memindahkan puntung ini harus beruntun 1, 2, 3 dan seterusnya sampai pada puntung ke 10.
4. Juga cara pengambilan puntung harus satu-persatu.
5. Bila puntung ke 10 selesai diletakkan pada garis yang telah ditentukan, maka anak harus kembali pada posisi semula yaitu di lingkaran garis batas.
6. Setelah itu dilanjutkan lagi memindahkan puntung tersebut ke tempat semula, begitu seterusnya sampai puntung yang terakhir atau yang ke 10.

Gambar :



c. Tahap-tahap permainan :

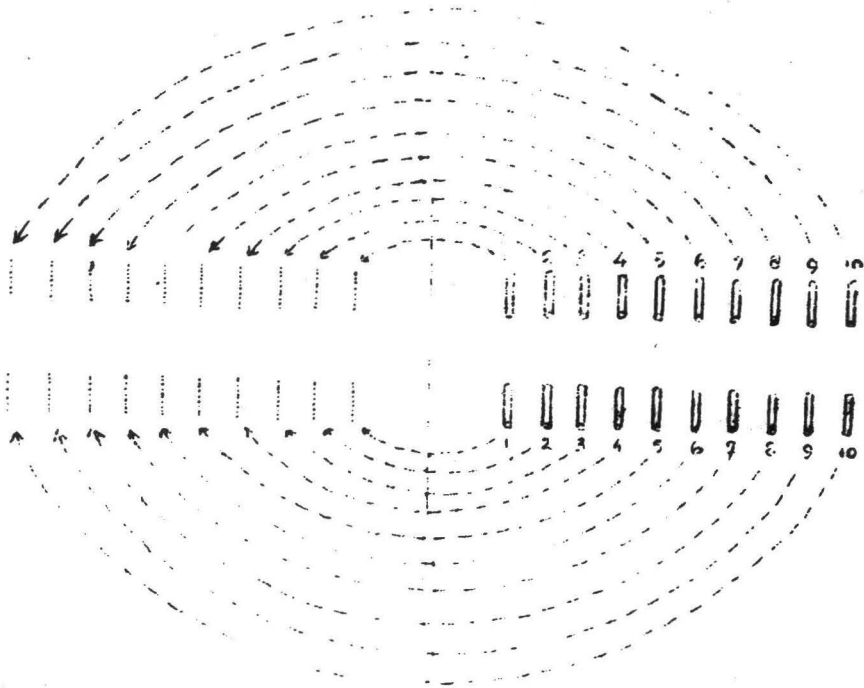
Mula-mula disepakati bersama berapa ronde permainan ini dilakukan, setelah ada kata persetujuan baru permainan ini dimulai. Permainan ini paling sedikit dua ronde yaitu memindahkan puntung dari kanan ke kiri atau dari kiri ke kanan karena gerakannya harus berimbang.

Mula-mula A dan B berdiri berhadapan pada lingkaran yang telah ditentukan, setelah aba-aba dibunyikan tanda pertandingan dimulai dengan iringan gendang yang berirama gembira dan bersemangat.

Setelah aba-aba dibunyikan, A dan B bergerak secepatnya memindahkan puntung, puntung pertama yang dipindahkan adalah yang terdekat dengan garis batas dan diletakkan pada garis pertama dekat garis batas, kemudian disusul dengan puntung kedua dan seterusnya hingga puntung yang kesepuluh.

Bila A atau B selesai meletakkan puntung yang kesepuluh maka A atau B kembali pada lingkaran garis batas. Yang berarti ronde pertama ini dapat dimenangkan bagi siapa yang dapat menyelesaikan ronde pertama, kemudian dilanjutkan dengan ronde kedua.

Gambar :



d. Konsekwensi kalah menang :

Dalam permainan ini anak-anak berlomba untuk mencapai kemenangan di samping mendapatkan hadiah bagi pemenang, juga didorong rasa kebanggaan untuk memperoleh kedudukan sebagai anak yang dianggap jagoan.

Hal inilah sebenarnya yang mendorong diri anak itu untuk berusaha mencapai kemenangan. Jelas biasanya anak yang menang itu mempunyai keterampilan yang patut dikagumi, di samping anak itu dapat lari dengan cepat, juga mempunyai ketelitian dalam meletakkan puntung sesuai dengan garis yang ditentukan, dan anak ini mempunyai ketahanan fisik yang baik.

Wajarlah anak yang bermain ini berusaha untuk memenangkan permainan tersebut, apa lagi permainan ini disaksikan oleh orang tua maupun anak-anak.

Peranannya masa kini :

Permainan ini memang permainan anak-anak yang dilaku-

kan tidak sembarang waktu. Permainan ini memerlukan tempat yang luas, jadi tidak dapat dimainkan di tempat yang sempit.

Namun permainan ini cocok sekali untuk anak-anak karena alat yang dimainkan tidak memerlukan biaya yang mahal, di samping sebagai latihan olahraga sebab memerlukan kecepatan lari serta ketangkasan dan ketelitian anak dalam permainan ini.

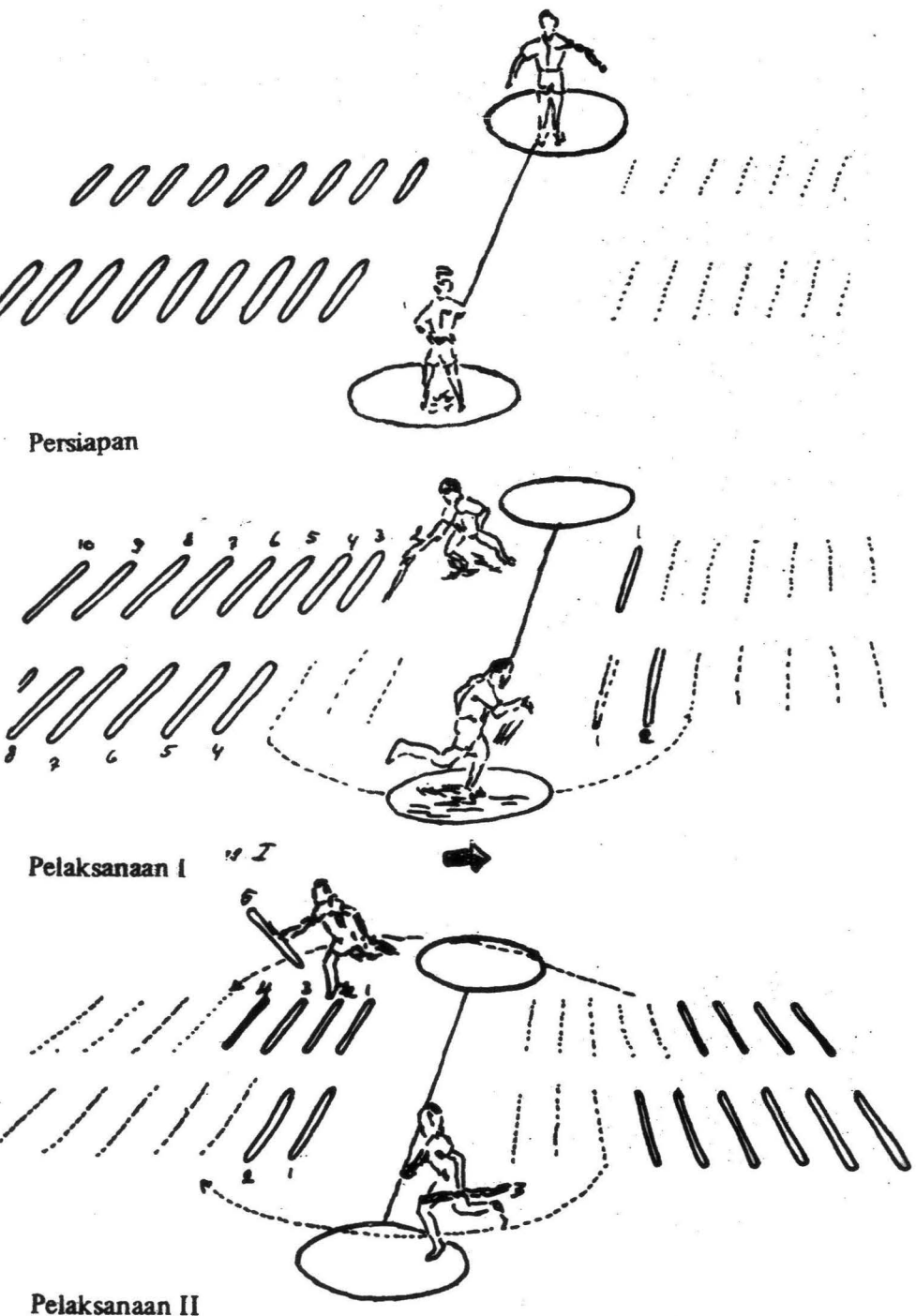
Tanggapan masyarakat :

Orang tua menginginkan anaknya bermain dengan baik dan tidak membahayakan diri si anak, bahkan berguna untuk melatih jasmani si anak.

Permainan ini merupakan latihan ketangkasan dan ketelitian anak dalam menyelesaikan pertandingan.

—oOo—

Gambar :



3. JELENTIK

Peristiwa/suasana/waktu :

Permainan ini dilakukan di tempat teduh, yaitu di lantai rumah, sebetulnya permainan ini dapat dimainkan di mana saja asalkan lantai tempat bermain harus rata.

Permainan ini biasanya dimainkan saat anak pulang sekolah siang hari ataupun sore hari, untuk mengisi waktu senggang bagi anak-anak.

Latar belakang sosial budaya :

Permainan jellentik ini umumnya sudah lama berkembang di kalangan anak-anak, dan dapat dimainkan oleh golongan masyarakat manapun.

Permainan ini biasanya sering dilakukan baik oleh anak-anak yang sudah bersekolah maupun yang belum sekolah. Permainan ini bertujuan untuk melatih anak-anak mengenal hitungan.

Dalam permainan ini anak-anak dituntut untuk mengerjakan sesuatu harus hati-hati, bila tidak dia akan kalah dalam bermain. Dalam hal ini orang tua bermaksud mengajar anak-anaknya melalui sarana bermain, hingga anak-anak walaupun yang belum sekolah sudah mengenal hitungan. Permainan ini tidak saja dimainkan oleh anak-anak di kampung, bahkan di kota-kota pun permainan ini digemari.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Permainan ini sudah sejak dulu berkembang di Pulau Bangka. Melihat dari buah yang dibuat sebagai permainan yaitu buah "Saga", jelas bahwa permainan ini sudah berkembang di seluruh Pulau Bangka.

Di Pulau Bangka pada waktu dulu pohon saga ditanam sebagai pohon pelindung, yang banyak ditanam di halaman rumah penduduk.

Permainan ini berkembang sejak 10 generasi yang lalu atau mungkin lebih dari 10 generasi yang lalu, permainan ini pun sering disebut "Main Saga" karena buah yang dimainkan buah saga.

Peserta/pelaku :

a. Jumlahnya :

Paling sedikit 2 orang pemain, paling banyak 6 orang pemain, mengingat jangan terlalu lama menunggu giliran. Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan atau pun secara beregu.

b. Usianya :

Anak berusia 6 tahun ke atas.

c. Jenis kelamin :

Permainan ini dapat dimainkan campuran lelaki dan perempuan, tapi pada umumnya permainan ini lebih banyak dimainkan oleh anak perempuan. Tapi yang jelas permainan ini tidak mengenal pengelompokan jenis kelamin.

Peralatan/perlengkapan :

Permainan ini tidak memerlukan peralatan yang banyak, hanya membutuhkan lantai yang licin dan rata, cukup memadai bila memakai serambi rumah.

Ukuran ruang yang dipakai cukup 1 m^2 , dan anak-anak yang bermain duduk melingkari tempat bermain.

Alat permainan yang digunakan ialah biji saga.

Biji saga ini terdiri dari 2 macam, adalah buah saga lelaki dan buah saga perempuan, yang dimainkan anak-anak ialah buah saga perempuan karena buah saga perempuan, bentuknya bulat sedangkan buah saga lelaki bentuknya lonjong. Buah saga yang baru dipetik dapat digoreng dan dimakan, tapi sekarang tidak banyak orang yang makan buah saga sebab bila terlalu banyak dimakan akan membuat kepala pusing. Buah saga ini berwarna merah, bentuknya bulat namun agak pipih.



Gambar : buah saga

Iringan (musik gamelan dan sebagainya) :

Permainan ini tanpa iringan musik maupun gamelan secara khusus, hanya waktu anak-anak bermain akan terdengar bunyi berupa keluhan, teriakan kecil karena kesalahan yang dibuat maupun kadang-kadang ejekan terhadap lawan yang sifatnya supaya permainan ini bertambah semangat.

Jalannya permainan :

a. Persiapan :

Setelah anak-anak menyetujui akan bermain, maka masing-masing anak menyiapkan buah saga yang diperlukan, lalu anak-anak yang akan bermain melingkar duduk di tempat menghadap lingkaran yang mereka bentuk berdasarkan duduk yang mereka buat, biasanya lingkaran yang mereka buat paling kecil 50 Cm.

Tapi bila mereka main 4 orang biasanya mereka membentuk tempat bermain menjadi segi empat.

Biasanya yang main ini lebih banyak anak perempuan, anak ini duduk bersimpuh, sedangkan bila yang main anak lelaki maka ia duduk bersila.

Gambar : anak-anak duduk membentuk lingkaran.



b. Aturan permainan :

1. Pertama bagi anak yang bermain menentukan siapa yang berhak main duluan.

2. Buah saga dipegang, kemudian disebar di tempat permainan dengan perlahan dan diusahakan supaya buah saga tidak berdentetan.
3. Kemudian buah saga yang menyebar tadi digaris dengan jari tangan, tapi tidak boleh menyinggung buah saga yang lain baru dihentikan hingga mengenai buah saga yang dituju.
4. Bila dapat menjentik buah saga yang dituju maka buah saga yang kena jentik menjadi milik kita.
5. Tapi bila buah saga tidak kena jentik yang kita tuju maka permainan selanjutnya diserahkan pada lawan kita.

c. **Tahap-tahap permainan :**

Setelah para pemain siap duduk di tempat, maka dilakukan suit/sump.

Misalnya yang main 4 orang dan terdiri dari 2 regu yaitu, A dan B. Bila A waktu suit mengeluarkan jari kelingking dan B jari telunjuk maka yang menang B, tapi bila A mengeluarkan jari telunjuk dan B ibu jari maka menang B, namun bila B mengeluarkan ibu jari dan A jari kelingking maka A menang.

Gambar : anak-anak lagi suit/sump.



Jari telunjuk melambangkan orang.

Jari kelingking melambangkan binatang kecil yaitu semut. Ibu jari melambangkan binatang yang besar yaitu gajah. Jadi dapat dijelaskan, bila gajah (ibu jari) dengan semut (jari kelingking) yang menang semut (jari kelingking), tapi bila gajah dengan orang (jari telunjuk) maka yang menang gajah (ibu jari), sedangkan orang dengan semut (jari kelingking) maka yang menang orang (jari telunjuk).

Misalkan dalam hal ini yang menang suit regu A, A mulai menggenggam buah saga yang dipertaruhkan yang masing-masing anak mempertaruhkan 5 buah biji saga (berdasarkan persetujuan sebelumnya), jadi bila diikuti 2 regu yang berarti 4 orang maka buah saga tersebut sejumlah 20 buah.

Gambar : anak-anak dengan buah saganya masing-masing.



Perlahan-lahan A menaburkan buah saga di lantai tempat bermain, kemudian buah saga tadi dilihat yang mana dulu yang akan dijentik.

Dengan hati-hati A membuat garis antara buah saga yang akan dijentik, karena bila buah saga yang akan dijentik tersentuh tangan A maka A terpaksa menyerahkan pada temannya, begitu pula bila buah saga yang akan dijentik

Gambar : seseorang anak sedang membuat garis.



namun tidak kena tapi mengenai buah saga yang tidak di-
tuju maka ini juga berarti mati artinya harus menyerahkan
pada giliran berikutnya.

Begitulah seterusnya sampai buah saga tersebut habis.

Gambar : seorang anak sedang menjentik sebuah buah saga.



d. Konsekwensi kalah menang :

Permainan ini tidak mengenal taruhan, hanya saja anak-anak
yang bermain menghitung berapa banyak buah saga yang di-

dapatnya, apabila modalnya atau buah yang dipasang pada waktu main bertambah banyak atau berkurang.

Bila buah saga yang didapatnya dalam permainan bertambah ini berarti dia menang, namun bila buahnya berkurang berarti dia kalah.

Peranannya masa kini :

Permainan ini merupakan permainan anak yang tidak memerlukan tempat khusus untuk bermain, juga alat untuk bermain tidak memerlukan biaya yang mahal, bahkan bila ada pohon saga maka mainan ini sama sekali tidak perlu membeli. Dalam kemajuan dan keramaian masyarakat yang hidup di kota maka permainan ini tepat sekali, di mana anak-anak tidak perlu main terlalu jauh karena tidak memerlukan lapangan yang luas untuk bermain tapi cukup di beranda rumah atau di dalam rumah.

Permainan ini merupakan sarana orang tua dalam mendidik anak untuk mengenal hitungan, kejelian, ketelitian dan keterampilan tangan anak. Permainan ini memerlukan dan mengajarkan pada anak-anak agar dalam melaksanakan pekerjaan hendaknya selalu berhati-hati.

Tanggapan masyarakat :

Orang tua pada umumnya menghendaki anak-anaknya bermain dengan mainan yang tidak membahayakan anaknya, di samping itu juga permainan ini berguna bagi anak-anak untuk melatih anak dalam hitungan, ketelitian dan hati-hati dalam melaksanakan segala pekerjaan.

—oOo—



4. MAIN SIAMANG

Nama Permainan : MAIN SIAMANG.

Nama ini berasal dari nama binatang sejenis Kera yang banyak terdapat di daerah di mana tempat permainan ini berasal.

Peristiwa/suasana/waktu :

Permainan ini biasa dimainkan pada waktu siang hari di saat anak-anak sedang menunggu/menjaga padi di sawah.

Latar belakang sosial budayanya :

Sebagai dusun yang masih dikelilingi oleh hutan rimba tidaklah mengherankan jika masih banyak didapati berbagai jenis binatang buas. Masyarakat di mana permainan siamang ini dipungut nampak sudah terbiasa dengan keadaan ini. Terutama bagi kalangan masyarakat petani. Mereka paham sekali akan ciri dan sifat-sifat binatang buas yang hidup di hutan rimba dusun mereka. Misalkan saja Harimau mereka lukiskan sebagai binatang yang gagah, kuat yang merajai dari berbagai jenis binatang yang hidup di hutan; namun demikian Harimau mereka lukiskan pula sebagai binatang yang tidak begitu cerdik jika dibandingkan dengan siamang atau binatang sejenis kera lainnya. Demikianlah permainan siamang ini bermula timbul pada kalangan masyarakat yang hidupnya dari hasil pertanian atau perkebunan.

Mereka lakukan permainan ini hanya sebagai hiburan pada saat-saat menjaga padi di sawah atau sering pula mereka lakukan pada saat-saat menggembalakan sapi, kerbau peliharaan mereka. Penyebarannya ke daerah-daerah lain atau pada masyarakat perkotaan tidak berjalan dengan pesat. Hal ini dimungkinkan karena tidak lancarnya jalur komunikasi yang terjalin pada waktu itu, di samping karena pengaruh masuknya berbagai jenis permainan yang berasal dari kebudayaan asing seperti permainan bola kaki, tenis meja dan sebagainya yang lebih praktis untuk dilakukan dan tidak banyak menanggung resiko bahaya yang dapat terjadi jika dibandingkan dengan permainan siamang ini di mana para pemainnya dituntut kepandaian memanjat, me-

loncat dan lain sebagainya yang banyak kemungkinan terjadinya bahaya.

Peserta/pelaku :

- a. Jumlahnya : 5 sampai 10 orang anak
- b. Usianya : 6 sampai 13 tahun
- c. Jenis kelamin : Laki-laki.

Peralatan/perlengkapan :

Tiang rumah/tembok pagar/pohon yang dapat dipanjati ataupun digantungi.

Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) :

Permainan Main Siamang ini tidak menggunakan iringan musik/gamelan dan sebagainya.

Jalannya permainan :

a. **Persiapan :**

Sebelum permainan dimulai semua pemain harus suit ataupun diundi untuk menentukan siapa yang kalah, maka dialah yang pertama sekali mengambil peran sebagai seekor Harimau dan yang menang lainnya dengan sendirinya memegang peran sebagai siamang.

Setelah diketahui siapa yang menjadi Harimau dan siapa yang menjadi Siamang maka semua pemain itu diminta berdiri siap di tempatnya masing-masing, misalnya saja bila ia berperan sebagai Siamang maka ia harus siap di hadapan tiang ataupun tembok tempatnya kelak di mana ia harus memanjat/bergantung, begitu pula bila ia berperan sebagai Harimau maka ia harus siap berdiri sejauh 5 meter dari tempat di mana Siamang-siamang itu berdiri.

b. **Aturan permainan :**

Lamanya tidak ditentukan/sampai para pemain puas. Semua pemain yang berperan sebagai Siamang harus berusaha membangkitkan amarah Harimau sehingga Harimau selalu berusaha menangkap para Siamang dengan gigi. Bila di antara para Siamang berhasil ditangkap maka dialah

yang harus menggantikan peran Harimau.

Demikianlah seterusnya permainan dengan selalu berganti peran.

c. Tahap-tahap permainan :

Setelah semua para pemain dalam keadaan siap pada tempatnya masing-masing maka barulah salah seorang dari mereka mengisyaratkan suatu tenda permainan dimulai.

Gambar :



A = Harimau

B, C, D dan E= Siamang

Para pemain siap pada tempatnya masing-masing menanti isyarat tanda dimulainya permainan.

Setelah isyarat diberikan dan permainan pun dimulai maka pemain yang berperan sebagai seekor Harimau berusaha sekuat tenaga untuk menerkam Siamang yang diperankan oleh teman lainnya, dan para Siamang pun dengan segala kecerdikannya dengan lincah memanjat ataupun bergantung-

gantungan pada pohon, tiang-tiang dipeluknya sambil berteriak-teriak, menjerit-jerit menirukan suara Siamang yang sebenarnya serta diikuti dengan gayanya yang seolah-olah berolok-olok ataupun mengejek-ejek Harimau.

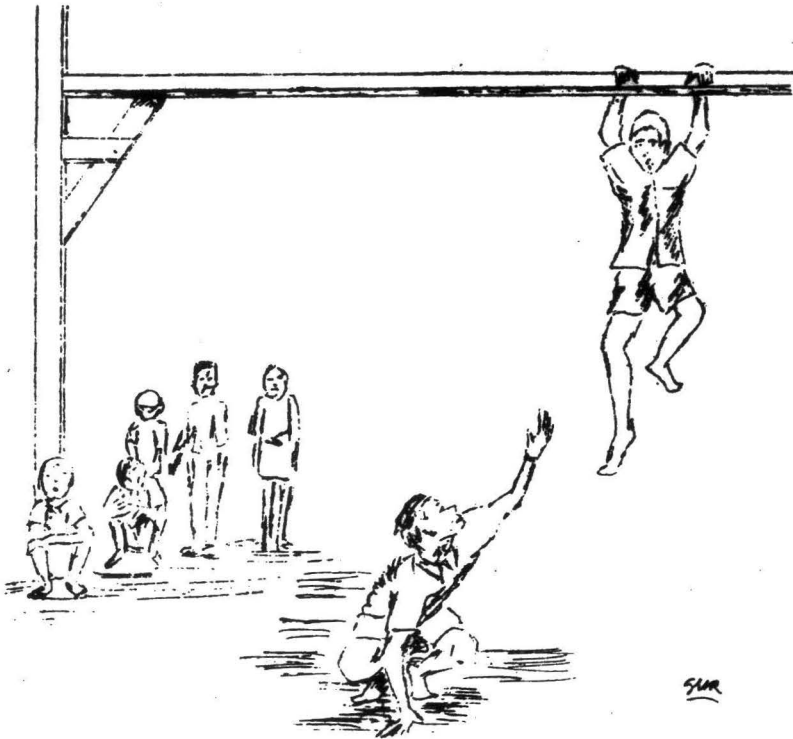
Gambar :



Sang Siamang dengan cerdiknya memanjat/bergantung sambil memperolok-olokkan sang Harimau.

Melihat kejadian ini tentu saja sang Harimau akan marah dan akan bertambah marah lagi apabila usahanya untuk menangkap salah seekor dari Siamang-siamang itu belum berhasil, karena kita ketahui bahwa binatang Harimau itu sungguhpun dijuluki Raja Rimba karena kekuatannya tetapi ia juga mempunyai kekurangan yaitu tidak bisa memanjat pohon dan sebagainya.

Gambar :



Sang Raja Rimba berusaha untuk memanjat salah satu dari pohon di mana para Siamang itu berada namun hasilnya selalu gagal.

Namun demikian kita menyadari bahwa sepandai-pandai Siamang memanjat suatu masa ada juga lalainya, lengahnya dan karena kelalaiannya dan kelengahannya itulah ia akan ditangkap Harimau.

Dalam permainan ini bila salah seorang pemain yang berperan sebagai Siamang berhasil ditangkap Harimau maka dialah yang kemudian harus menggantikan peran sebagai Harimau.

Demikian seterusnya permainan ini hanya berganti-ganti peran dan bagi siapa yang lemah tentu saja dialah yang kelak akan mudah ditangkap Harimau dan karena kelelahannya itu pula kelak ia tak akan berhasil-berhasil

Gambar :



Ketika seekor Siamang sedang lalai akhirnya berhasil ditangkap Harimau.

menangkap Siamang lainnya hingga mungkin saja sampai selesai permainan ini, namun masih saja ia berperan sebagai Harimau salah satu peran dalam permainan ini yang tidak pernah diingini oleh setiap pemain.

d. Konsekwensi kalah menang :

Dalam permainan Main Siamang ini maka bagi siapa yang lama sekali memegang peran sebagai Harimau, maka dialah yang dinyatakan kalah. Begitu juga jika dihitung banyak kalinya maka bagi siapa yang terbanyak kalinya dalam memegang peran Harimau maka dialah yang dinyatakan sebagai yang kalah dan sedikit atau sebentar saja memegang peran itu dinyatakan sebagai pemenang.

Peranannya masa kini :

Permainan ini hilang dan sejak masa pendudukan Jepang yaitu sekitar tahun 1942, hingga sekarang permainan ini sudah tidak dimainkan lagi.

Permainan Main Siamang ini dapat berperan melatih keterampilan, kecekatan, kelincahan bagi anak-anak yang menyenangi olahraga memanjat.

Selain itu permainan ini juga mendidik anak-anak untuk selalu siap waspada, berdisiplin serta memupuk rasa sportivitas anak

dalam melaksanakan tanggung jawab yang menjadi tanggung jawabnya.

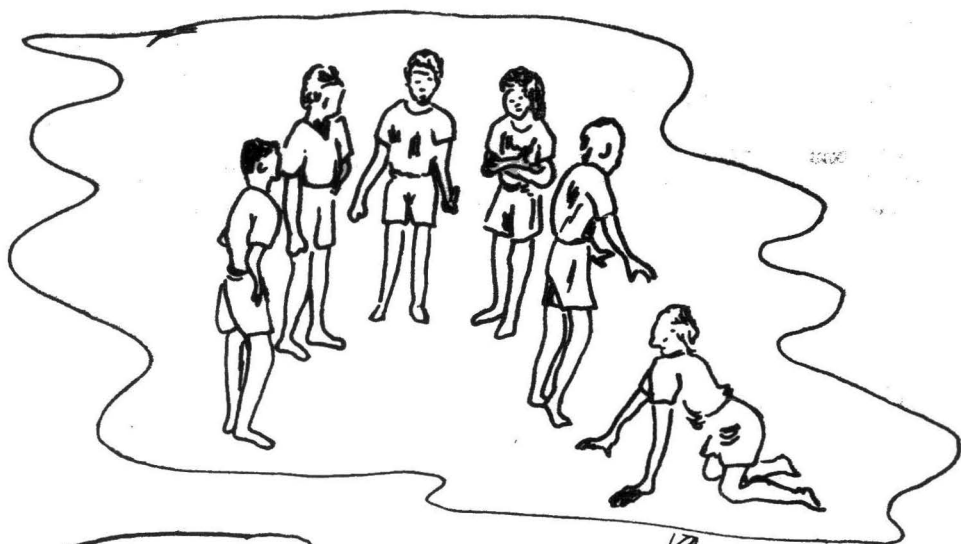
Sebagai tontonan yang asyik dalam mengisi waktu senggang.

Tanggapan masyarakat :

Permainan Main Siamang ini disenangi masyarakat karena mudah dilakukan, dipelajari di samping tidak memerlukan alat-alat ataupun tempat yang begitu luas untuk memainkannya sehingga dapat dijadikan permainan sambil ketika menjaga sawah-ladang mereka.

Di samping itu juga permainan ini dapat membawa risiko bagi anak-anak yang kurang hati-hati serta dapat pula menjadikan sumber pertengkaran di antara mereka karena ucapan-ucapan anak-anak sering menyinggung perasaan di antara pemain-pemain ini.

—oOo—



5. CING KELUING

- Nama Permainan** : Cing Keluing.
- Asal Bahasa** : Bahasa daerah Pasemah, Kabupaten Lahat, Prop. Sumatera Selatan.
Cing Keluing artinya tidak teratur atau berserakan. Di sini hanya sebagai sampiran kata saja. Berejung = Rejung = pantun yang dilagukan yang ditujukan pada bujang gadis.
- Keadaan Daerah** : Semua desa di daerah Lahat kebanyakan keadaan tanahnya berbukit-bukit.
Permainan di daerah bukit-bukit atau pegunungan.
- Cing Keluing** : Adalah suatu permainan yang ditujukan pada bujang gadis dengan jalan berejung atau berpantun.

Hubungan permainan dengan peristiwa lain.

Permainan ini dimainkan tidak dihubungkan dengan peristiwa lain. Jadi suatu permainan yang dilaksanakan tersendiri. Yang tujuannya untuk mengajar supaya dapat berbicara dengan baik dengan jalan berejung atau berpantun.

Latar belakang sosial budaya.

Permainan Cing Keluing ini dimainkan oleh masyarakat orang biasa atau kebanyakan. Bukan terdapat pada golongan Ningrat. Jadi hanya terdapat pada masyarakat orang biasa atau kebanyakan saja. Lokasinya terdapat di dusun Pelang Kenidai Pagaralam, Marga Pelang Kenidai Kecamatan Kota Pagaralam dan Kabupaten Lahat. Kabupaten ini terbagi 12 kecamatan.

1. Kecamatan Merapi.
2. Kecamatan Kota Lahat.
3. Kecamatan Kikim.
4. Kecamatan Tebing Tinggi.
5. Kecamatan Muara Pinang.
6. Kecamatan Pendopo Lintang.
7. Kecamatan Padang Tepong.
8. Kecamatan Jarai.

9. Kecamatan Kota Pagaralam.
10. Kecamatan Tanjung Sakti.
11. Kecamatan Kota Agung.
12. Kecamatan Pulau Pinang.

Peserta/pelaku :

- a. Jumlahnya : 2 (dua) orang atau lebih.
- b. Usianya : semasa anak-anak (6 – 15 thn.).
- c. Jenis kelamin : campuran/bebas.
- d. Kelompok sosialnya : rakyat biasa.

Perlengkapan/peralatan : Tidak ada.

Iringan musik/gamelan dan sebagainya :

Musiknya tidak ada, hanya kata-kata tersebut di bawah ini dilagukan :

*Cing keluing keladi rantai
 Ringkup jarum pancar rudai, ekak
 Tupai padang lentik lengkukai
 Lipandangan tali cepar behuar kuah kambing
 Gemuk.*

Kata-kata ini untuk melatih berpantun.

Jalannya permainan :

- a. Persiapannya :
 Anak-anak 2 orang atau lebih berkumpul untuk bermain.
- b. Aturan permainan :
 1. Permainan ini dimainkan oleh 2 (dua) orang anak atau lebih sesuai dengan kemampuan yang ada. Misalnya permainan ini akan dimainkan oleh 4 orang anak, keempat orang peserta ini mulai melagukan Cing Keluing.
 2. Yang jatuh pada hitungan "Gemuk" Nukup (jadi). Nukup (jadi) adalah peserta yang kena hitungan Gemuk. Berarti yang nukup menjalani hukuman.

Peserta yang lebih cepat-cepat bersembunyi di tempat sekitar tempat bermain. Dan ditentukan juga batas bersembunyi tidak terlalu jauh.

Dan peserta yang kena hukum harus mencari peserta yang bersembunyi tadi, setelah salah seorang yang bersembunyi dapat, maka selesailah yang mencari itu. Peserta yang lain keluar dari persembunyiannya.

c. Tahap-tahap permainan :

1. Misalnya peserta yang akan bermain itu sebanyak 4 orang yaitu, A, B, C dan D.

Dalam keadaan duduk melingkar anak-anak itu meletakkan tangannya di lantai.

Salah seorang menghitung dan melagukan kata-kata :

(1)	(2)	(3)	(4)
Cing keluing	: Keladi	: Rantai	: Ringkup
Jarum	: Panca	: Rudai	: Ekak
Tupai	: Padang	: Dentik	: Lengkukai
Lipadangan	: Tali	: Cepar	: Beluar
Kuah	: Kambing	: Gemuk	: —

Gambar :



Jadi yang nukup adalah peserta nomor 3. Peserta yang nukup harus mencari peserta yang lain dalam keadaan bersembunyi. Setelah yang bersembunyi ditemukan, maka selesalah tahap I.

2. Pada tahap ke 2 sama saja dengan pada tahap ke 1 hanya saja yang mendapat hukuman atau melagukan kata-kata Cing Klueng yang berbeda.

Seperti pada tahap ke 1 maka posisi pemain pada tahap ke 2 ini sama saja dengan tahap ke 1. Pemain A, B, C dan D duduk melingkar sambil meletakkan tangannya di lantai. Salah seorang menghitung sambil berlagu melagukan kata-kata :

Cing Klueng	: Keladi	: Rantai	: Ringkup
Jarum	: Panca	: Rudai	: Ekak
Tupai	: Padang	: Lentik	: Lengkukai
Lipadangan	: Tali	: Cepar	: Beluar
Kuah	: Kambing	: Gemuk	:

Gambar :



Jadi yang nukup adalah peserta nomor 3, yang nukup nomor 3 tidak sama dengan nomor 3 pada tahap 1, sebab menghitungnya dimulai dengan B. Jadi yang nukup nomor 3 adalah D.

Gambar :



Dimulai menghitung dan melakukan kata-kata Cing Keluing tidak selamanya dimulai dengan A. Pada tahap 2 dimulai B, yang nukup jatuh pada nomor 3 yaitu D. Pemain lain A, B dan C langsung bersembunyi dan langsung dicari oleh yang nukup yaitu D.

Salah seorang dapat dicari oleh D, maka selesai tahap 2 ini.

Begitulah pada tahap 3 sama saja dengan tahap 1 dan 2 banyak tahap-tahap ini tergantung dari konsensus atau perjanjian mereka. Pada umumnya kalau sudah bosan, maka berhentilah permainan ini.

d. **Konsekwensi kalah menang :**

Konsekwensi kalah menang tidak sama, hanya merupakan hukuman. Bagi yang kalah hanya mendapat hukuman

nukup atau mencari itulah hukuman yang kalah. Yang nukup atau mencari itulah yang kalah.

Peranannya masa kini :

- Hanya untuk mengajar anak supaya dapat berbicara dan seterusnya dapat berpantun atau berejung, serta berlagu, anak-anak sejak kecil dilatih dengan permainan.
- Melatih keterampilan anak baik bicara atau bekerja dengan permainan ini.

Tanggapan masyarakat :

Tanggapan masyarakat cukup baik hanya saja permainan ini sudah jarang dilaksanakan.

Tetapi masyarakat tidak menolak permainan ini, suatu bukti kalau anak-anak bermain ada juga masyarakat yang menonton.

—oOo—



6. GOTRI ALO GOTRI

Nama Permainan	:	Gotri Alo Gotri.
Asal bahasa	:	Gotri adalah nama julukan atau sebutan untuk seorang nenek. Jadi tegasnya nama orang. Dari nama Gotri itu maka terciptalah sebuah lagu yang bernama Gotri alo Gotri.
Keadaan Daerah	:	Semua desa di daerah Lahat kebanyakan keadaan tanahnya berbukit-bukit dan di sana-sini diselingi juga sungai.
Gotri Alo Gotri	:	Adalah suatu permainan sebagai hiburan saja. Permainan ini dilakukan sambil duduk dengan melagukan lagu yang bernama Gotri Alo Gotri dan peserta sambil menyerahkan batu kepada temannya.

Latar belakang sosial budaya.

Permainan Gotri Alo Gotri ini dimainkan oleh anak-anak yang sebaya. Tidak ada perbedaan golongan masyarakat yang memainkan permainan ini. Jadi permainan ini bebas dimainkan oleh masyarakat mana pun, apakah masyarakat ningrat ataupun masyarakat orang kebanyakan atau biasa.

Tetapi pada umumnya dimainkan pada masyarakat anak kampung dan terdapat pada anak-anak yang sebaya. Permainan ini terdapat pada masyarakat anak-anak di Kampung Talang Jawa, Marga Kampung Kota Lahat, Propinsi Sumatera Selatan. Permainan ini pelaksanaannya tersendiri tidak dikaitkan dengan peristiwa lain. Pada umumnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak yang usianya 7 s/d 13 tahun.

Permainan ini sifatnya sebagai hiburan saja untuk mengisi waktu senggang saja untuk melepaskan lelahnya dari membantu orang tuanya.

Kabupaten Lahat terdiri dari 12 kecamatan.

(Foto dan Rekamannya ada)

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Permainan ini belum lama timbulnya, baru sekitar kurang lebih 10 tahun belakangan ini dan begitu saja tersebar dalam masyarakat anak-anak tanpa disebarkan secara sengaja oleh orang-orang tertentu. Walaupun timbulnya permainan ini agak baru, tapi sangat populer pada masyarakat anak-anak, disebabkan permainan ini sangat menarik.

Karena sangat menarik inilah tidaklah heran maka permainan ini menjadi populer sekali di kalangan anak-anak.

Peserta/pelakunya :

a. Jumlahnya :

Minimum 4 orang, maksimum tidak terbatas, sesuai dengan keadaan.

b. Usianya : 7 tahun sampai dengan 13 tahun.

c. Jenis Kelamin :

Laki-laki/Perempuan.

Boleh laki-laki dan boleh perempuan. Boleh juga dimainkan campuran.

Peralatan/perlengkapan : B a t u .

Gambar : 6 buah batu



Tiap-tiap anak memegang batu sebuah. Di antara batu-batu tersebut ada sebuah batu yang bentuknya atau besarnya istimewa dari yang lain (dengan tanda x).

Gunanya untuk menentukan bahwa setiap lagunya selesai sampai pada kata "Kodok", maka anak yang memegang batu istimewa tersebut kena hukum dari teman-temannya yang main itu.

Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) :

Tidak ada, hanya anak-anak bernyanyi saja.

Jalannya permainan :

a. **Persiapan :**

Para peserta duduk sambil membentuk lingkaran dan masing-masing peserta memegang sebuah batu. Besarnya lingkaran itu disesuaikan dengan banyaknya para pemain itu. Kalau peserta banyak maka lingkaran akan besar, sesuai dengan kebutuhan.

Gambar : *anak-anak sedang duduk melingkar.*



b. **Aturan permainan :**

Peserta bersama-sama menyanyikan sebuah lagu yang bernama 'GOTRI ALO GOTRI'.

Gotri alo gotri nagasari, Ri ri tul awali, tanjung katul, tul tul nak gotri.

Gotri adalah nama julukan atau sebutan untuk seorang nenek. Para pemain itu bertanya pada nenek Gotri mau apa. Nenek Gotri menjawab, mau bakul yang bagus-bagus, mau selendang yang bagus-bagus, tapi akhirnya menjadi kodok. Peserta sambil menyanyi-nyanyi lagu-lagu itu menyerahkan batu kepada kawan di sebelahnya sambil menurut irama lagu. Pada waktu lagu berakhir, penyerahan

batu pun berhenti dan peserta yang memegang batu yang bentuk dan besarnya istimewa harus berdiri melaksanakan hukuman yang telah disepakati oleh peserta-peserta yang lain. Hukuman itu pada umumnya disuruh menyanyikan sebuah lagu.

c. **Tahap-tahap permainan :**

Untuk menentukan tahap-tahap permainan tiap-tiap lagu yang dinyanyikan si terhukum menentukan sekali.

Tiap satu lagu selesai dinyanyikan maka selesailah satu tahap permainan.

Gambar : *anak-anak duduk melingkar*



Tahap I :

Peserta yang bermain sebanyak 6 (enam) orang, terdiri dari A, B, C, D, E dan F. Setelah siap peserta membentuk lingkaran sambil memegang batu. Baru peserta mulai bermain. Pertama-tama peserta melagukan lagu Gotri alo gotri naga-sari, Ri ri tul awali, tanjung katul, tul tul nak gotri mau apa, bakul elok-elok selendang elok-elok menjadi kodok.

Peranannya masa kini :

- a. Sebagai sarana untuk melatih keberanian untuk melaksanakan/melakukan sesuatu aktivitas di depan umum.
- b. Melatih disiplin dan mental sportivitas langsung melaksanakan hukuman-hukuman yang telah dilaksanakan atau ditentukan oleh teman-temannya berdasarkan aturan permainan.
- c. Permainan ini bersifat rekreasi yaitu hiburan dan bersifat edukatif yakni bersifat pendidikan.

Tanggapan masyarakat :

Masyarakat tidak menolak atas berkembangnya permainan ini. Suatu bukti bahwa sering kali orang-orang dewasa ikut menyaksikan permainan anak.

—oOo—

Gambar :



Suatu gambaran di mana anak-anak sedang asyik melakukan permainan gotri alo gotri, salah seorang dari mereka nampak sedang berdiri dan bernyanyi karena menerima hukuman untuk menyanyikan sebuah lagu yang diperuntukkan kepadanya.

—oOo—

batu pun berhenti dan peserta yang memegang batu yang bentuk dan besarnya istimewa harus berdiri melaksanakan hukuman yang telah disepakati oleh peserta-peserta yang lain. Hukuman itu pada umumnya disuruh menyanyikan sebuah lagu.

c. **Tahap-tahap permainan :**

Untuk menentukan tahap-tahap permainan tiap-tiap lagu yang dinyanyikan si terhukum menentukan sekali.

Tiap satu lagu selesai dinyanyikan maka selesailah satu tahap permainan.

Gambar : anak-anak duduk melingkar



Tahap I :

Peserta yang bermain sebanyak 6 (enam) orang, terdiri dari A, B, C, D, E dan F. Setelah siap peserta membentuk lingkaran sambil memegang batu. Baru peserta mulai bermain. Pertama-tama peserta melagukan lagu *Gotri alo gotri naga-sari, Ri ri tul awali, tanjung katul, tul tul nak gotri mau apa, bakul elok-elok selendang elok-elok menjadi kodok.*

D = do 2/4

0 1 1	1 2 3 1	2 2 3 1	2 3 1	2 2 3 1	
2 2 3 1	2 3 1	2 1 1	1 2 3 1	2 1 1	
1 2 3 1	2 1 1	1 2 3 1	2 1 1	1 1 6	1 0

selendang elok e-lok , menja-di ko - dok.

Waktu menyanyikan lagu itu sambil menyerahkan batu dengan temannya. Pada waktu lagu berakhir penyerahan batu berhenti dan peserta yang memegang batu yang besar dan bentuknya istimewa harus berdiri.

Gambar :



Peserta yang berdiri melaksanakan hukuman dengan menyanyikan atau berpantun. Setelah selesai diberi hukuman maka selesailah tahap pertama dan diteruskan tahap kedua.

Tahap II :

Pada tahap kedua sama saja dengan tahap pertama. Yaitu menyanyikan lagu seperti pada tahap pertama. Dinyanyikan lagu : Gotri alo gotri nagasari, Ri ri tul awali, tanjung katul, tul-tul nak gotri mau apa, bakul elok-elok selendang

menjadi kodok.

Sampai pada kata kodok terhentilah penyerahan batu-batu tadi. Bagi peserta yang memegang batu yang istimewa seketika itu juga harus berdiri dan diberi hukuman oleh peserta yang lain.

Hukuman tadi apakah berupa nyanyian atau pantun. Tetapi pada umumnya hukuman adalah nyanyian. Setelah selesai dilaksanakan hukuman itu maka selesailah tahap kedua itu.

Gambar :



Begitulah sampai pada tahap-tahap berikutnya. Berakhirnya permainan itu tergantung dari kesepakatan peserta. Lamanya permainan itu tidak ditentukan oleh berapa jam bermain. Tetapi ditentukan oleh bosan, letih dan sesuai dari kesepakatan mereka itu.

d. Konsekwensi kalah menang :

Pada permainan ini tidak ada konsekwensi kalah menang, bagi yang kalah hanya mendapat hukuman.

Peserta yang pada akhir lagu yaitu yang jatuh pada kata "kodok" maka si pemegang batu yang istimewa, dialah yang kalah pada tahap itu dan mendapat hukuman yang dijatuhkan oleh para peserta lainnya dan harus dilaksanakan sambil berdiri.

Peranannya masa kini :

- a. Sebagai sarana untuk melatih keberanian untuk melaksanakan/melakukan sesuatu aktivitas di depan umum.
- b. Melatih disiplin dan mental sportivitas langsung melaksanakan hukuman-hukuman yang telah dilaksanakan atau ditentukan oleh teman-temannya berdasarkan aturan permainan.
- c. Permainan ini bersifat rekreasi yaitu hiburan dan bersifat edukatif yakni bersifat pendidikan.

Tanggapan masyarakat :

Masyarakat tidak menolak atas berkembangnya permainan ini. Suatu bukti bahwa sering kali orang-orang dewasa ikut menyaksikan permainan anak.

—oOo—

Gambar :



Suatu gambaran di mana anak-anak sedang asyik melakukan permainan gotri alo gotri, salah seorang dari mereka nampak sedang berdiri dan bernyanyi karena menerima hukuman untuk menyanyikan sebuah lagu yang diperuntukkan kepadanya.

—oOo—

7. DAMRI

Nama Permainan : D A M R I .

Damri artinya mobil Damri, mobil bus/angkutan mengangkut penumpang dari satu tempat ke tempat lain. Mobil Damri datang dan pergi berulang-ulang, dari terminal menuju ke beberapa tempat. Oleh karena yang paling sering dijumpai dan ditemukan anak-anak desa mobil Damri, maka permainan-pun dinamakan DAMRI.

Jadi Permainan Damri adalah permainan yang berulang-ulang dimainkan oleh anak-anak. Berulang-ulang saling dukung, yang didukung sebagai penumpang, sedangkan yang mendukung sebagai mobil Damri (alat angkutan).

Latar belakang sosial budaya :

Permainan Damri ini pada hakekatnya merupakan permainan yang sudah lama berkembang, anak-anak sangat menggemari permainan ini. Dalam permainan ini anak-anak dituntut untuk sportif, anak-anak juga dituntut agar mempunyai ketangkasan tangan, kejelian mata dan kekuatan anggota tubuh. Permainan ini bebas dilakukan oleh golongan masyarakat mana pun, tapi pada umumnya anak-anak kampung. Anak-anak yang ikut main ini harus yang badannya sama besar, karena permainan ini berpasang-pasangan dan dukung-dukkungan.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Menurut sepengetahuan kami permainan ini telah ada sejak kami masih anak-anak dan malah sering memainkannya dan beberapa informan yang kami wawancarai, mengatakan sulit untuk mengatakan bagaimana proses pertumbuhan permainan ini, yang jelas seorang informan yang berumur kurang lebih 50 tahun, mengatakan permainan ini waktu mereka anak-anak sering memainkannya.

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak yang walaupun ada tapi tidak sebanyak dulu, karena pada umumnya para orang tua anak melarang anak mereka untuk melakukan permainan ini di samping juga anak-anak sudah melihat permainan lain yang

lebih bermanfaat seperti bermain sepak bola, kasti dan lain-lain sebagainya untuk olahraga, walaupun permainan ini juga merupakan bagian dari olahraga.

Peserta/pelaku :

a. **Jumlahnya :**

Permainan ini biasanya dilakukan berpasang-pasangan minimal 2 (dua) orang anak sampai dengan sebanyak-banyaknya pasangan sesuai dengan tempat dan banyaknya anak.

b. **Usianya :** antara 6 sampai 12 tahun.

c. **Jenis kelamin :**

Biasanya dimainkan oleh anak-anak pria saja atau wanita saja.

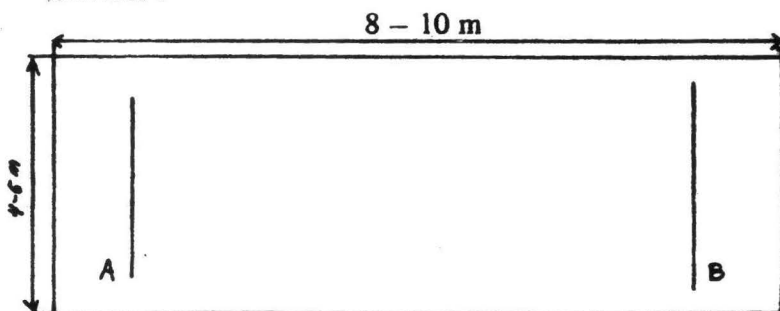
Peralatan/perlengkapan :

a. **Lapangan tempat bermain :**

Bermain **D a m r i** ini harus memerlukan lapangan yang agak lebar sebab mereka akan saling mendukung dan melempar benda yang mereka gunakan sebagai alat bermain, yang disebut "Oncak". Kalau mereka mendapatkan hasil dalam ketangkasnya, terjadilah apa yang disebut "Damri" yaitu mendapat dukungan sebanyak 3x berturut-turut.

Diperkirakan lapangan tempat mereka bermain ini : panjang 8 – 10 meter dan 4 – 5 meter

Gambar :



A = garis tempat melempar.

B = garis tempat yang akan dilempar.

b. Garis :

Dalam permainan ini dipakai 2 (dua) buah garis. Satu garis tempat melempar dan satu lagi yang akan dilempar sebagai tanda siapa yang mendukung dan yang didukung (lihat gambar).

c. Oncak :

Oncak ialah alat permainan yang digunakan untuk melempar ke garis dan oncak ini biasanya mereka pakai pecahan "Genting" yang bentuknya lingkaran atau segi empat. Agar lebih baik dan enak mereka mempergunakan menurut ukuran yang disenangi. Normal yang biasa kira-kira 5 – 10 cm.

Gambar : Oncak (batu atau pecahan genting)



Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) :

Permainan ini tidak memakai iringan, baik dalam bentuk vokal maupun instrumental.

Jalannya permainan :

a. Persiapan :

Sebelum bermain anak-anak akan menentukan dulu anggota-anggota kelompoknya, sebab dalam permainan terdapat 2 kelompok yang sama. Untuk menentukan kelompok satu dengan kelompok satunya, biasanya diadakan "Sut". Misalnya : kelompok A dan kelompok B, maka A dan B mengadakan sut, kalau A menang dalam sut itu maka pasangan-pasangan lain yang menang dalam sut akan berpihak pada kelompok A. Sedangkan B yang kalah akan mendapatkan pasangan-pasangan yang kalah dalam sut

tadi demikian seterusnya kalau ada pasangan lain yang akan ikut bermain.

- Jadi di sini undian atau sut hanya untuk menentukan pihak yang satu dengan pihak satunya atau kelompok.
- Sedangkan untuk menentukan siapa yang bertugas mendukung yaitu dengan mengadakan lemparan kepada garis yang telah ditentukan, hal ini siapa oncaknya terdekat pada garis yang dilempar, maka pihaknyalah yang akan mendapat hak untuk didukung oleh pihak yang kalah dalam lemparan.

Misalnya : kelompok A dan B terdiri dari pemain 3 pasang. Untuk pelemparan pertama kelompok A yaitu 1 anak/pemain kemudian dilanjutkan oleh kelompok B juga dan seterusnya.

Ternyata di sini kelompok A yang tampak oncaknya paling dekat pada garis yang telah ditentukan, maka kelompok B mendapat tugas untuk mendukung, sedang kelompok A yang didukung.

"Patis" yaitu istilah yang disebut apabila pada waktu pemain melempar oncaknya, mengenai oncak pemain yang telah lebih dahulu melempar.

"Manggang" yaitu istilah yang disebut apabila oncaknya tepat pada garis.

"Mutung" yaitu istilah yang disebut apabila oncaknya keluar dari garis yang telah ditentukan (lihat gambar).

b. Aturan permainan :

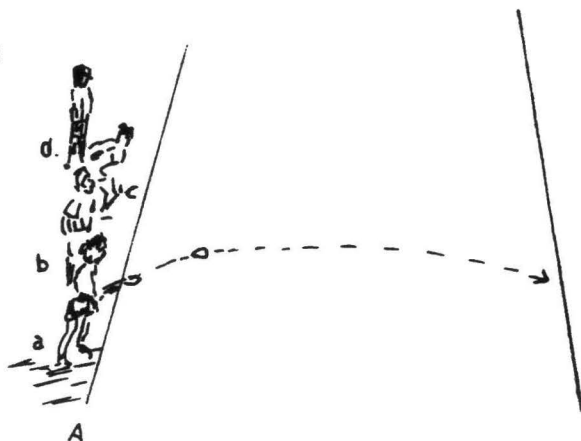
Peraturan permainan ini tidak pernah diumumkan secara resmi menjelang permainan dimulai, semua peserta dianggap sudah tahu dengan segala peraturan permainannya dan hal ini memang secara jujur diikuti oleh semua pesertanya.

Pemain yang bertugas mendukung bila ingin bebas harus dapat melihatkan kemampuannya, dapatkah dia mengenai (patis) oncak yang dilempar oleh yang didukung satu dari sepasang oncak itu, kalau dapat mengenai (patis) akan bebaslah dari mendukung dan begitu sebaliknya. Hal ini dapat diikuti pada tahap-tahap permainan.

c. **Tahap-tahap permainan :**

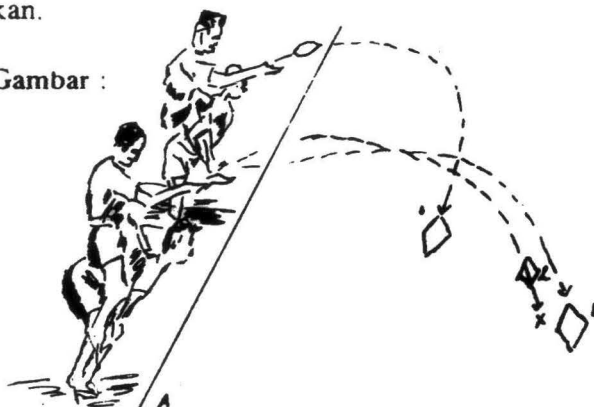
Mula-mula setiap anak berdiri pada garis tempat melempar oncak, maka satu persatu dari pemain akan melemparkan oncaknya. Setelah habis semuanya peserta melemparkan oncaknya, akan diketahui kelompok mana yang akan didukung dan mendukung.

Gambar :



Pemain yang didukung harus melemparkan satu dari sepasang oncaknya dan akan bertanya pada yang mendukung, apakah dia akan melemparkan onca satunya lagi, kalau dia tidak mau, maka yang didukung akan melemparkannya untuk mengenai onca yang telah dilemparkan.

Gambar :



Bila lemparannya mengenai (patis) dengan onca yang dilemparkan pertama, maka yang mendukung harus berjalan

sepanjang jarak lemparan oncak yang patis dan bila tidak mengenai lemparan yang didukung, maka bebaslah tugas si pendukung, begitulah seterusnya sampai kesemua pihaknya terbebas dari dukungan, begitu juga sebaliknya. Apabila si pendukung mau mengambil oncak yang tinggal satu tadi dan melemparkannya, sedang lemparannya tidak mengenai oncak yang dilempar oleh yang didukung, maka si pendukung harus berjalan sejarak lemparan itu, sedang kalau si pendukung dapat mengenai (patís) akan bebaslah dari tugas mendukung dan seterusnya.

Sedangkan kalau ternyata si pendukung sebanyak 3 kali berturut-turut berjalan dalam tugasnya mematis atau dipatis, maka semua pasangan kelompok yang didukung akan memperoleh "Damri", yaitu didukung sebanyak 3 kali dari garis melempar oncak sampai ke garis yang dilempar untuk menentukan pendukung dan didukung. Misalnya : 2 kelompok pemain yaitu 4 pasang kelompok A yang anggotanya, a, b, c, d.

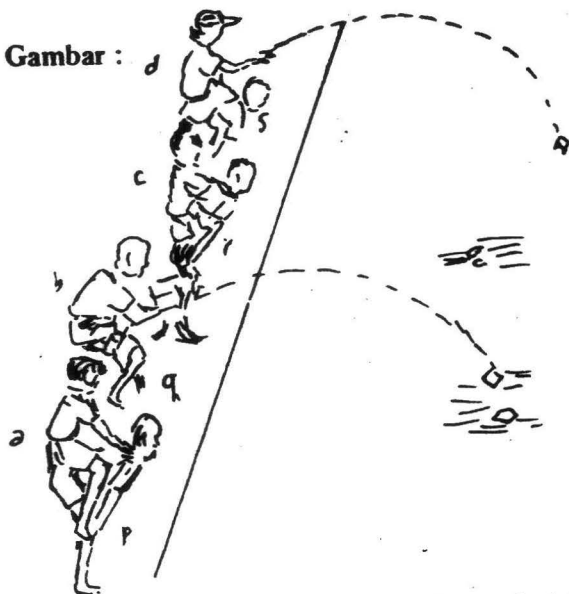
Kelompok B yang anggotanya, p, q, r, s.
pasangan-pasangannya : a dan p, b dan q,
e dan r, d dengan s.

Dalam pelemparan oncak hanya d yang lebih dekat oncaknya pada g. is start, maka kelompok A yang menang sedang kelompok B akan mendapat tugas mendukung.

a didukung oleh p, b didukung oleh q, c didukung oleh r dan d didukung oleh s.

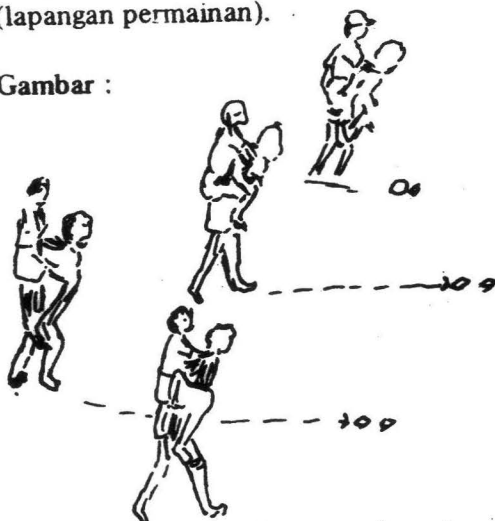
a didukung oleh p, oncak a dan p akan dipegang oleh a, maka a sambil didukung oleh p akan melemparkan salah satu dari dua oncak yang dipegangnya, maka a akan bertanya pada p apakah dia akan melemparkan oncak yang satunya untuk mengenai (patís) dengan oncak yang telah dilemparkan. Kalau p tidak mau maka a akan melemparkannya dan berusaha untuk mengenai (patís) dengan oncak itu, bila ternyata patís (mengenai) maka p akan berjalan sambil mendukung a sejarak lemparan dengan patís itu, tapi kalau waktu a melempar tadi tak mengenai (patís) dengan oncak itu maka bebasnya p dari tugas mendukung, begitu juga anggota kelompok A dengan anggota kelompok B yang lainnya.

Gambar :



Sedang apabila salah satu dari kelompok A berhasil sampai 3 kali berturut-turut didukung oleh kelompok pasangannya yaitu kelompok B yang sejauh oncak, maka semua anggota kelompok A akan mendapat "Damri" yaitu 3 kali sepanjang garis melempar oncak sampai ke garis yang dilempar untuk menentukan pendukung dan didukung (lapangan permainan).

Gambar :



Begitu juga kalau dua pemain atau tiga pemain, empat pemain yang berhasil 3 kali berturut-turut didukung se-

jarak oncak maka dikalikan (3x) sebanyak pemain yang berhasil itu, kalau 2 pasang berhasil berarti "Damrinya" 2×3 dan seterusnya.

Dan kalau semua kelompok B terbebas semua anggotanya dari tugas mendukung, maka akan mulai lagi pelemparan oncak pada garis untuk menentukan siapa yang akan bertugas mendukung dalam babak selanjutnya. Begitulah selanjutnya sampai anak-anak ini mengakhiri permainannya, apabila mereka sudah kepayahan dan keletihan.

d. **Konsekwensi kalah menang :**

Secara khusus bagi pemain yang kalah atau pemain yang menang belum ada hanya saja seperti telah kami jelaskan pada tahap-tahap permainan adanya istilah "Damri" yaitu bagi yang menang akan *didukung sebanyak 3 kali sepanjang garis yang dilempar untuk menentukan yang mendukung dan didukung di sepanjang lapangan permainan.*

Peranannya masa kini :

Pada waktu itu di mana-mana di Sumatera Selatan ini banyak terlihat anak-anak berkelompok-kelompok bermain ini, juga pada masa kami masih kecil dulu, tapi kini sudah agak berkurang.

Permainan ini di samping sebagai sarana hiburan, juga ada berfungsi sebagai pembina jasmani bagi anak-anak dalam meningkatkan kesehatan.

Dalam pengamatan kami permainan ini akan banyak faedahnya bagi kesehatan: terutama untuk ketahanan jasmani, ketangkasan anggota tubuh dan ketangkasan indera mata, juga mendidik mental anak untuk bertanggung jawab.

Dalam permainan dukung-dukungan (Damri) ini perlu dikembangkan dan dilestarikan terus secara turun-temurun dalam masyarakat Sumatera Selatan.

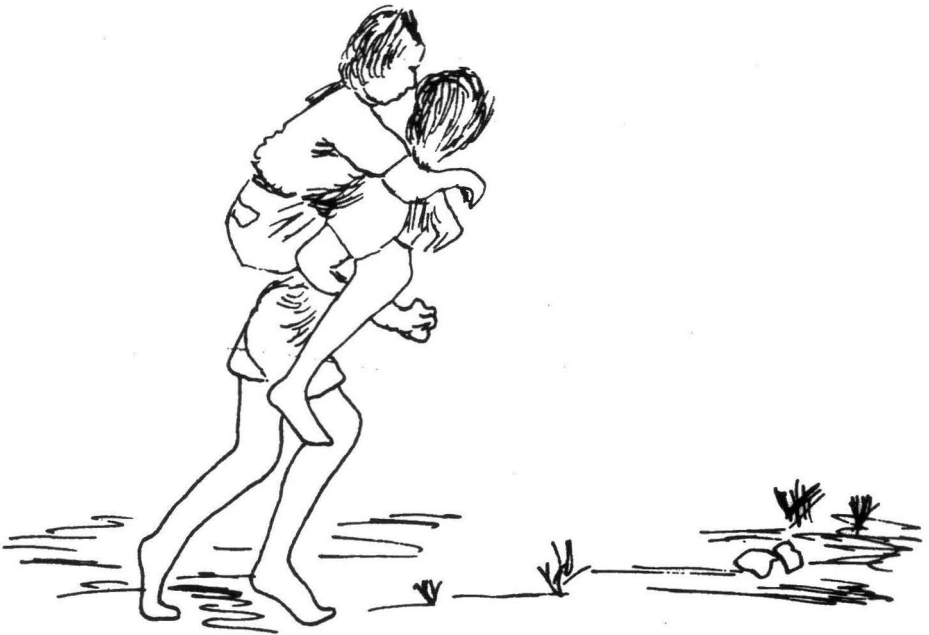
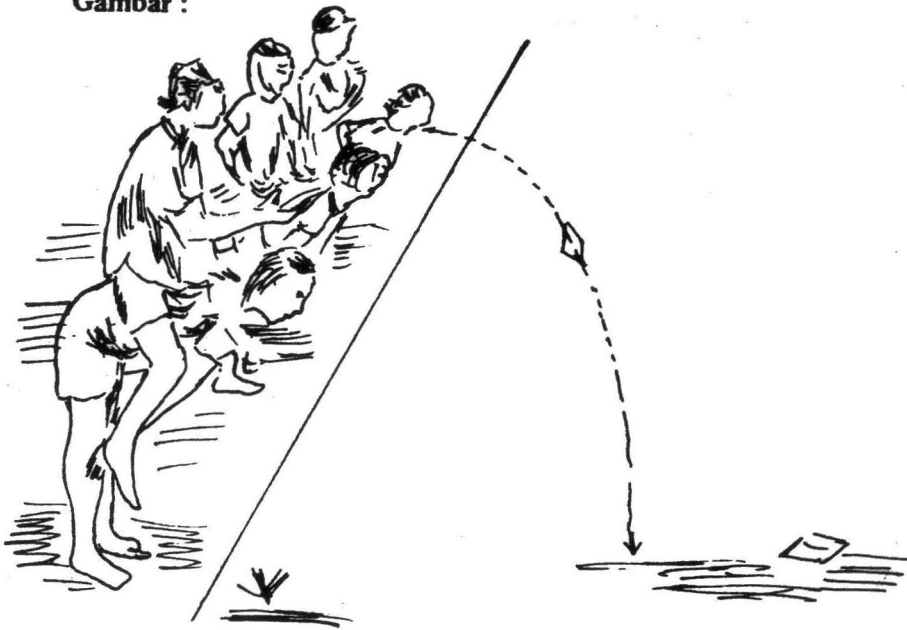
Tanggapan masyarakat :

Pandangan masyarakat terhadap permainan ini dianggap kurang menarik karena sudah didesak oleh permainan-permainan lain, namun kalau dipikirkan dalam-dalam permainan ini merupakan permainan turun-temurun dan masih digemari oleh

anak-anak, maka sudah selayaknya untuk mendapat perhatian kita. Secara umum permainan ini perlu dikembangkan dan dilestarikan guna menambah khasanah budaya bangsa terutama bagi pengembangan permainan tradisional.

—oOo—

Gambar :



8. BINTANG BERALIH

Nama permainan :

Permainan ini dinamakan Bintang Beralih. Beralih artinya berpindah.

Peristiwa/suasana/waktu :

Permainan ini dapat dilakukan kapan saja atau tidak mengenal musim. Biasanya permainan ini dimainkan anak pada siang hari maupun sore hari sepulang dari sekolah. Permainan ini dilakukan anak-anak untuk mengisi waktu senggang, setelah lelah mengikuti pelajaran sekolah.

Latar belakang sosial budaya.

Permainan Bintang Beralih merupakan permainan anak-anak yang dapat dimainkan oleh golongan masyarakat mana pun juga.

Permainan ini merupakan permainan anak-anak, selain untuk menghibur juga mengandung unsur pendidikan jasmani. Di mana anak-anak yang bermain dituntut ketelitian, kecekatan, keterampilan dan kejelian matanya untuk memenangkan permainan ini.

Permainan ini bermaksud mengajarkan anak-anak supaya mereka dalam melaksanakan pekerjaannya harus hati-hati, cepat dan baik. Permainan ini biasanya sangat disukai oleh anak-anak di kampung.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Permainan ini sudah dikenal sejak lama, menurut informan yang dihubungi kemungkinan permainan ini sudah ada sejak 8 generasi yang lalu atau lebih, mengingat setiap informan yang dihubungi tidak dapat memastikan bila permainan ini sudah dikenal mungkin lebih dari 8 generasi yang lalu.

Permainan ini sudah berkembang di seluruh pulau Bangka.

Peserta/pelaku :

a. **Jumlahnya :**

Paling sedikit dimainkan 3 orang, anak paling banyak tidak

terbatas. Namun permainan ini tidak boleh genap, tapi harus ganjil.

b. Usianya :

Paling kecil 6 tahun dan paling besar anak umur 15 tahun.

c. Jenis kelamin :

Permainan ini dapat dimainkan campuran (anak perempuan dan anak lelaki), namun bisa juga dimainkan anak perempuan sama perempuan ataupun anak lelaki sama lelaki. Jelas bahwa permainan ini tidak mengenal perbedaan jenis kelamin.

Peralatan/perlengkapan :

Permainan ini tidak memerlukan peralatan yang banyak yang diperlukan hanyalah lapangan untuk bermain. Permainan dapat dilakukan di halaman rumah ataupun di lapangan tempat anak-anak berkumpul untuk bermain.

Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) :

Permainan ini tanpa iringan musik maupun alat lainnya. Biasanya permainan ini ramai bunyi sorak dan hitungan dari anak-anak yang main, maupun sorak dan tawa anak-anak yang menonton teman-temannya yang sedang bermain.

Jalannya permainan :

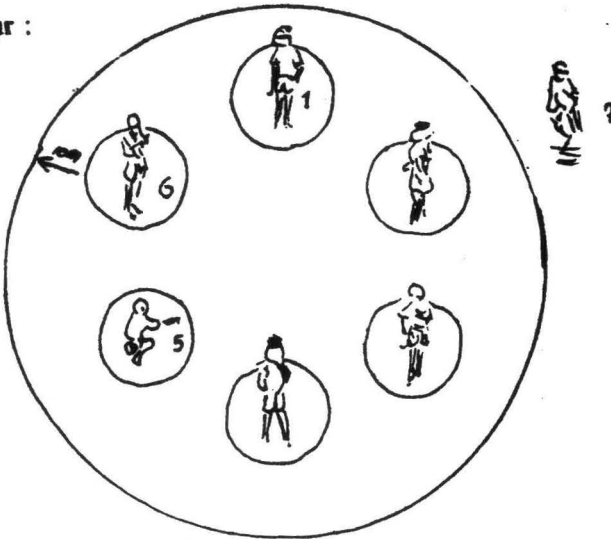
a. Persiapannya :

Setelah menentukan lapangan tempat bermain, maka anak-anak membuat lingkaran sebanyak anak yang main dikurangi satu lingkaran.

Misalnya anak yang main sebanyak 7 orang, maka lingkaran yang dibuat sebanyak 6 lingkaran.

Lingkaran ini dibuat dengan jarak diperkirakan antara satu dengan yang lain sama. 6 lingkaran yang dibuat diusahakan agak berbentuk bintang. Kemudian dibuat garis batas dari lingkaran kurang lebih 10 m.

Gambar :



b. Aturan permainan :

1. Mula-mula para pemain berdiri di garis batas menunggu komando atau aba-aba permainan dimulai.
2. Para pemain berusaha memasuki lingkaran yang telah ditentukan yang tidak dapat masuk lingkaran disebut *jadi*.
3. Bila dihitung sampai 15 kali yang lain pindah-pindah tempat namun tidak dapat direbut oleh yang jadi maka ia kalah dalam permainan ini.
4. Yang kalah diarak sampai garis batas dan didorong oleh salah satu temannya.
5. Kemudian kembali mereka membalik badan untuk mengambil tempat lingkaran kembali.

c. Tahap-tahap permainan :

Setelah ditentukan siapa-siapa yang akan bermain, maka anak-anak yang akan bermain berdiri pada garis batas yang telah ditentukan.

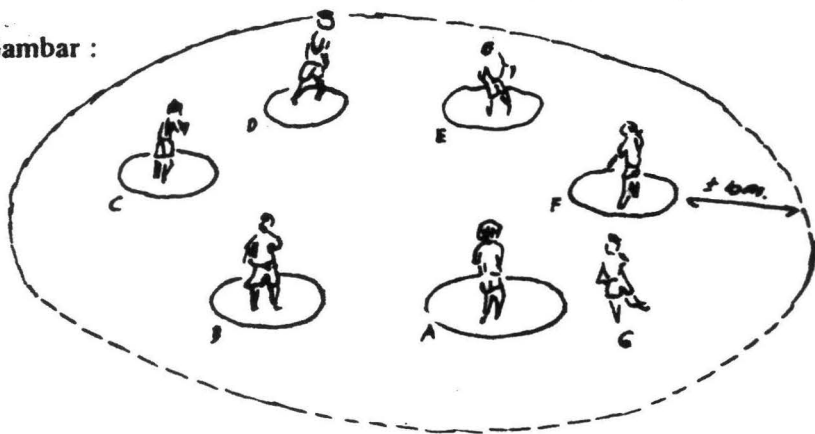
Kemudian kepala regu (yang ditunjuk anak-anak), kepala regu ini biasa ditunjuk anak yang tidak ikut main maupun anak yang ikut main.

Setelah kepala regu memberi aba-aba dengan hitungan 1, 2 sampai 3, mulailah anak-anak berlari dari garis batas

untuk memasuki lingkaran yang telah ditentukan.

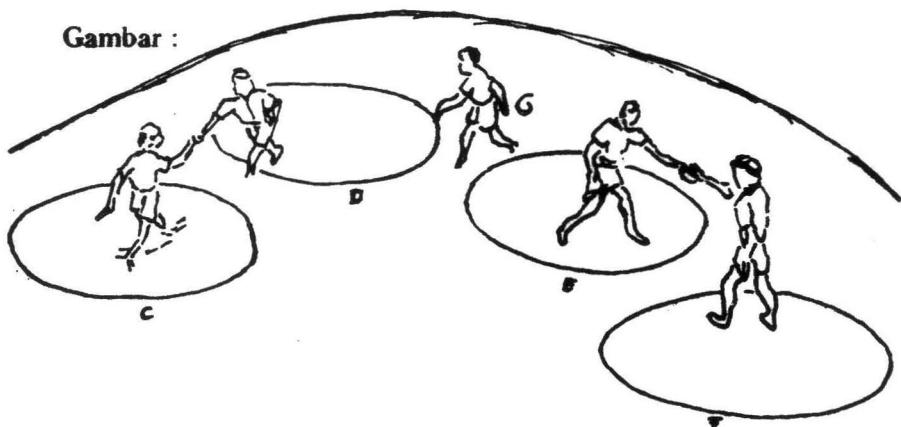
Enam orang anak yang dapat masuk lingkaran, sedangkan satu orang anak yang tidak mendapat tempat (yang berada di luar lingkaran) maka dia inilah yang disebut "Jadi".

Gambar :



Kemudian apabila masing-masing, 6 orang yang telah masuk lingkaran membuat regu menjadi 3 kelompok misalnya A berpegangan tangan dengan B, C dengan D dan E dengan F sedangkan G yang menjadi "Jadi". Sambil berpegangan tangan A dan B serta C dan D kemudian E dengan F bergantian masuk lingkaran, begitu seterusnya saling berpindah tempat.

Gambar :

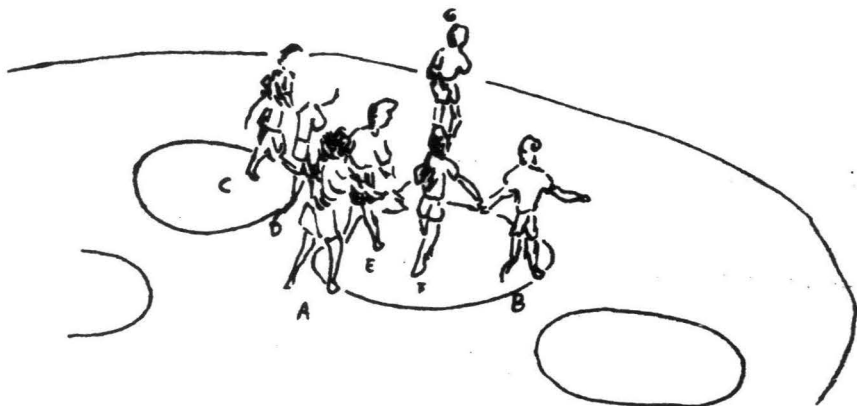


Sedangkan G selalu mengintai untuk menerobos salah satu lingkaran baik lingkaran A, B, C, D, E dan F, bila G

dapat memasuki lingkaran D, misalnya waktu berpindah tempat D kalah cepat pindah ke tempat C hingga lingkaran tersebut dapat direbut G, maka D yang menjadi "Jadi", begitulah seterusnya sampai masing-masing berpindah tempat sebanyak 15 kali, bila G Tetap tidak dapat merebut lingkaran maka G menjadi yang kalah. Kemudian G diarak (digiring) ramai-ramai sampai batas garis sambil riuh bunyi sorak anak-anak baik yang main maupun sebagai penonton.

Tepat pada garis batas G didorong salah satu pemain sambil sama-sama membalik kembali merebut lingkaran. Begitulah main Bintang Beralih ini, sampai anak-anak merasa lelah dan berhenti sendiri.

Gambar :



d. Konsekwensi kalah menang :

Dalam permainan ini tidak ada taruhan apa-apa, bagi yang kalah dia mendapat hukuman dengan diarak (digiring) beramai-ramai sampai garis batas, kemudian anak yang kalah didorong ke luar garis batas.

Maksudnya tidak lain bahwa anak yang kalah tersebut terhadap dirinya dilakukan pembuangan.

Dengan adanya konsekwensi ini setiap anak berusaha untuk memenangkan permainan, karena bila anak tersebut tidak pernah menjadi "Jadi" maka ini menunjuk-

kan bahwa anak ini mempunyai keterampilan, kecekatan serta ketelitian yang patut dibanggakan. Sudah tentu anak ini mempunyai rasa bangga sesuai dengan nurani anak; anak ini disebut jagoan oleh teman-teman sebayanya.

Peranannya masa kini :

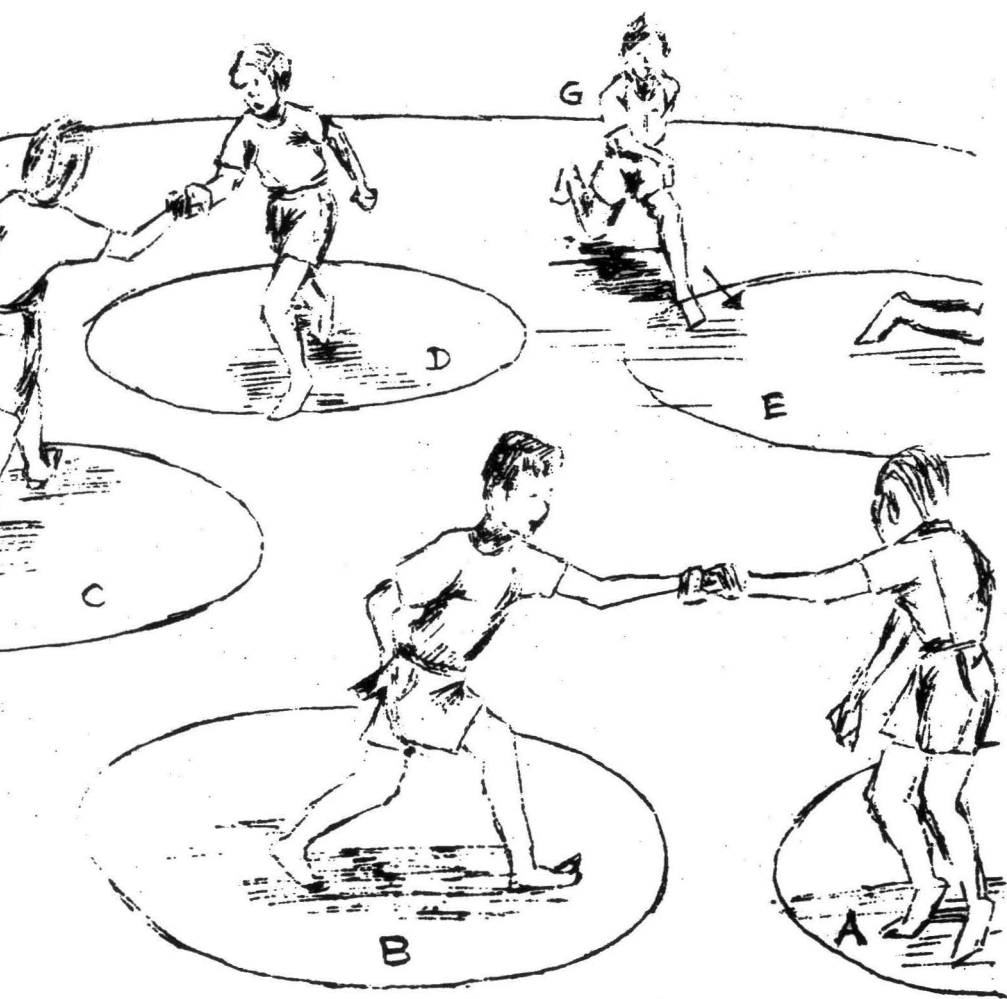
Permainan ini sejak dulu tidak mengalami perubahan. Permainan ini merupakan permainan anak-anak yang dapat dilakukan anak-anak bila mereka sedang berkumpul, ini benar-benar suatu permainan yang menggembirakan. Permainan ini cocok dengan anak-anak, di samping permainan ini tidak memerlukan biaya karena tidak ada alat-alat yang dipergunakan. Permainan ini juga merupakan pendidikan jasmani, melatih keterampilan, ketangkasan serta ketelitian anak.

Tanggapan masyarakat :

Orang tua pada umumnya menghendaki anak-anak bermain dengan tenang dan permainan tersebut tidak membahayakan diri si anak, bahkan mendidik anak agar berhati-hati dalam melaksanakan suatu pekerjaan.

Dengan demikian masyarakat merasa senang sekali bila anaknya dapat bermain dengan baik, karena permainan ini mengandung unsur pendidikan.

—oOo—



9. TENGGOH-TENGGOHAN

Nama permainan :

Berasal dari bahasa daerah dusun Baturaja Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU). Tenggo-tenggoan artinya dalam bahasa Indonesia sama dengan "Tebak-tebakan". Daerah lain di Sumatera Selatan, umpama di Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI) yang berada dalam lingkup bahasa Penesak menyebutnya "t'angguh-tangguhan" yang artinya sama dengan tebak-tebakan dalam bahasa Indonesia.

Hubungan permainan dengan peristiwa lain :

Permainan ini biasa dilakukan oleh anak-anak wanita pada waktu malam hari ketika bulan terang sebelum menjelang tidur. Tempat bermain biasanya di halaman rumah, di beranda rumah yang mendapat cahaya bulan.

Permainan ini, di samping sebagai hiburan, juga sebagai pengisi waktu menjelang larut malam.

Latar belakang sosial budayanya :

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak orang atau masyarakat biasa.

Mula-mula timbulnya permainan ini hanya bagi anak-anak yang berada di lingkungan keluarga ningrat, yang di daerah OKU terkenal dengan keluarga Pangeran atau Demang. Yang di zaman penjajahan orang-orang tersebut merupakan orang yang memegang kekuasaan di tingkat desa, ataupun orang yang dihormati oleh rakyat banyak.

Lama kelamaan permainan ini menyebar ke luar lingkungan kaya tersebut ke anak-anak masyarakat kebanyakan, sehingga tempat permainan berlangsung tidak terbatas dalam rumah yang anggun tetapi cukup di luar.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Zaman penjajahan Belanda di negara kita, juga di dusun Baturaja terdapat golongan masyarakat Indonesia yang dapat mendominasi pimpinan pemerintahan di Marga (sekarang Kelurahan), yang pada masa itu terkenal dengan sebutan Pangeran, Pasirah atau Pembarap.

Dari anak-anak mereka inilah timbul permainan Tenggohtenggohan yang dilakukan kelompok mereka pula. Tapi akhirnya berangsur-angsur permainan ini keluar tembok mereka dan berkembang pada anak-anak masyarakat kebanyakan hingga waktu sekarang.

Peserta/pelakunya :

a. **Jumlahnya :**

Minimum 10 orang. Maksimum tak terbatas, dibagi dua regu (kelompok).

b. **Usianya :** Anak-anak antara 6 – 13 tahun.

c. **Jenis Kelamin :** Perempuan.

d. **Kelompok sosialnya :**

Anak-anak orang kebanyakan (masyarakat umum).

Peralatan/perlengkapan :

1 (satu) buah batu, atau benda lain yang dapat digunakan umpama sekerat kayu, papan dan lainnya.

Gambar :



Iringan musik/gamelan dan sebagainya :

Permainan ini tidak diiringi oleh musik dan bunyi-bunyiannya lainnya.

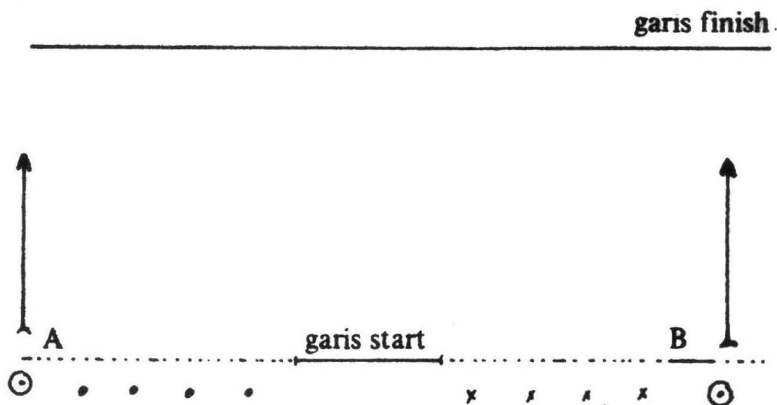
Jalannya permainan :

a. **Persiapannya :**

Mula-mula anak-anak berembuk akan mengadakan permainan Tenggohtenggohan. Mereka berkumpul 10 orang lalu membagi diri menjadi dua regu masing-masing regu

terdiri 5 orang. Salah satu di antara mereka menjadi pimpinan regu, dan biasanya dipilih yang cekatan dan cerdas. Sesudah itu membuat lapangan permainan di atas tanah.

Gambar :



Keterangan :

- = Pemimpin Regu A
- ⊗ = Pemimpin Regu B
- = Arah yang dituju ke garis finish.
- x = Anggota Regu B
- o = Anggota Regu A.
- = garis start semu.

b. Aturan permainan :

1. Undian (dalam bahasa daerah Baturaja) disebut Usit antara ketua regu A dan regu B.
2. Yang menang undian, maka ketua regunya memegang batu tadi untuk ditiptkan atau disimpan di tangan salah satu pemain dalam regunya.
3. Setiap pemain ketika akan memulai permainan duduk jongkok berbaris bersap ke samping pada tempatnya masing-masing, menghadap garis finish.
4. Setelah ketua regu yang menang undia menyatakan siap ditenggoh atau ditebak pada siapa batu itu diberikan, maka ketua regu yang kalah mulai menenggoh pada pemain mana batu tadi.

5. Jika tenggohannya tepat atau benar, maka batu pindah ke regunya dan ia mulai berbuat seperti yang pertama.
6. Jika lawan salah menenggoh, maka barisan regu yang menang, bersama-sama dalam keadaan duduk jongkok melompat maju selangkah.
7. Demikian seterusnya silih berganti, sampai regu yang mana yang paling dulu mencapai garis finish.

c. Tahap-tahap permainan :

Regu A regu yang menang undian, maka Ketua regunya berhak memulai permainan dengan menyimpan batu kepada salah satu anggota regunya. Anggota regu A semua duduk jongkok dan kedua tangan diapitkan di belakang badan. Setelah selesai diletakkan batu tadi pada salah satu tangan anggota, A mengatakan kepada Ketua regu B, "Boleh ditenggoh". Ketua regu B mulai maju ke depan barisan regu A mengamati satu-satu pemain dan boleh dengan bergurau, mengejek dan sebagainya agar yang memegang batu kelihatan roman mukanya. Bila Ketua regu B yakin benar barulah ditenggohnya, bahwa batu itu misalnya pada Umar. Andaikan tenggohan atau tebakannya benar maka regu B (yang menenggoh) benar itu, barisannya dengan rapi dalam keadaan sama-sama jongkok maju satu lompatan ke depan mendekati garis finish.

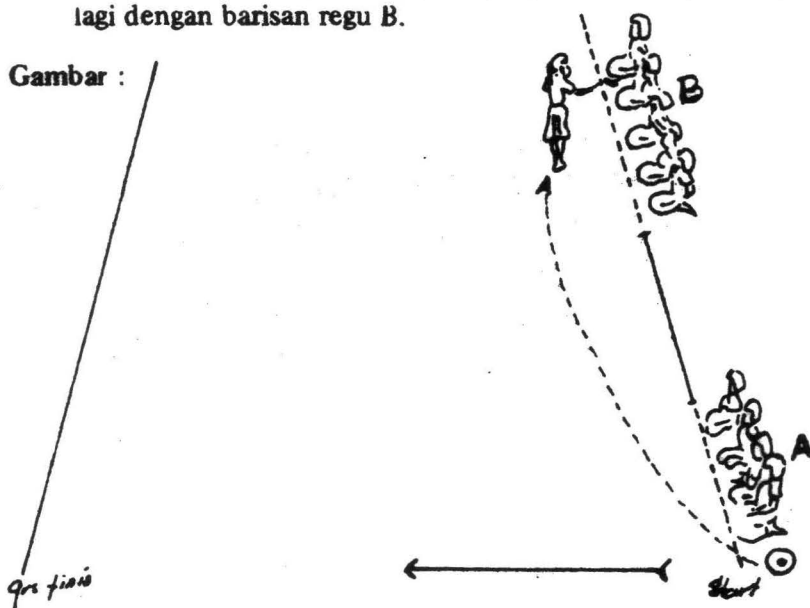
Gambar :



Batu kecil sebagai alat permainan itu sekarang berada pada Ketua regu B. Ketua regu B mulai menyimpan batu itu kepada salah satu anggota regunya yang sikapnya pada waktu itu duduk jongkok teratur, tangan keduanya di belakang badan. Setelah selesai, maka Ketua regu B memberi isyarat kepada Ketua regu A bahwa boleh ditenggoh, pada siapa batu tadi. Ketua regu A mendekat kepada barisan regu B dan mulai menenggoh.

Andaikata Ketua regu A salah tenggohan atau tebakannya, berarti regunya tetap di tempat asal, tidak boleh maju, tapi andaikata tenggohan atau tebakannya benar maka regunya boleh maju selangkah yang berarti dapat sejajar lagi dengan barisan regu B.

Gambar :



Selesai tahap II ini, maka untuk tahap berikutnya kembali lagi dimulai oleh regu B. Berakhir sampai salah satu regu ada yang lebih dahulu sampai ke garis batas atau garis finish, dan itulah regu yang menang.

d. Konsekwensi kalah menang :

Regu yang kalah bertugas mendukung regu yang menang, dengan berpasang-pasangan melalui jarak yang telah di-

tentukan umpamanya 10 meter pulang pergi atau sebaliknya. Setelah selesai dapat dilakukan lagi dengan permainan yang sama dengan tahap baru.

Peranannya masa kini :

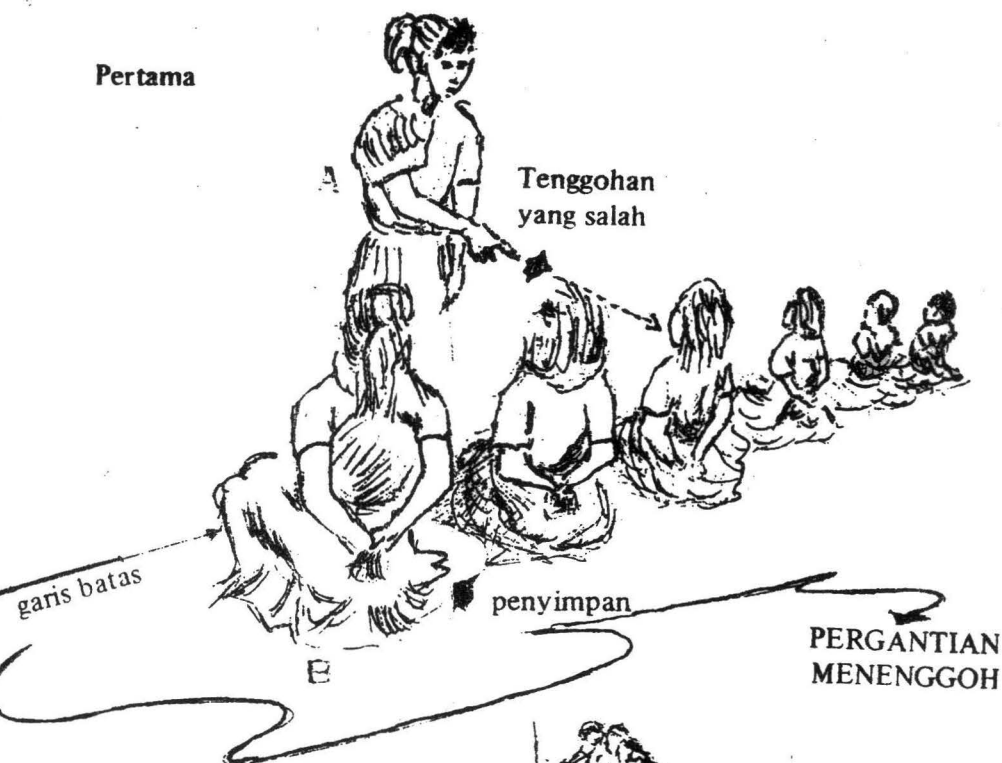
Permainan ini sudah mulai hilang dari masyarakat anak-anak, sebab terdesak oleh permainan lain yang berkembang dewasa ini, tetapi tidak lenyap benar. Anak-anak masih dapat mempraktekkan permainan ini sembarang waktu.

Tanggapan masyarakat :

Masyarakat menganggapnya permainan ini baik bagi anak-anak perempuan. Tidak janggal dan tidak menimbulkan kegaduhan di mana-mana.

--oOo--

Pertama



Kedua



10. TALI KEMBAR

Nama Permainan : "TALI KEMBAR"

Permainan ini dinamakan masyarakat pulau Bangka Tali Kembar.

Tali dalam bahasa Indonesia adalah tali.

Kembar dalam bahasa Indonesia adalah dua.

Jadi yang dimaksud dengan permainan tali kembar adalah permainan tali dua yang diputar secara serentak oleh dua orang anak.

Latar belakang sosial budaya :

Permainan tali kembar ini adalah permainan anak-anak yang sangat digemari, baik oleh anak di kota maupun oleh anak-anak di kampung. Permainan ini juga dapat dimainkan oleh semua golongan masyarakat mana pun juga.

Permainan ini bertujuan untuk mendidik anak dalam keterampilan dan kecekatan dalam melaksanakan segala sesuatunya itu harus dikerjakan dengan hati-hati.

Dalam hal ini orang tua bermaksud mendidik atau mengajar anaknya melalui permainan, baik merupakan pendidikan jasmani maupun mengenai hitungan serta pengetahuan lainnya.

Di samping hal tersebut di atas permainan ini pun menuntut ketenangan diri anak serta kelincahan anak itu dalam menghindari tali-tali yang mengurung dirinya. Jelas bahwa permainan ini menuntut kelincahan dan kecekatan diri pemain.

Permainan ini dari sejak dahulu sangat digemari anak-anak. Namun demikian cara permainannya dari dahulu sampai sekarang tidak mengalami perubahan.

Peserta/pelaku :

a. Jumlahnya :

Paling sedikit dimainkan oleh 3 orang anak, namun demikian jumlah ini sangatlah tergantung dari panjang tali yang dipakai sebagai alat bagi mereka dalam bermain, semakin panjang tali yang dipergunakan maka semakin banyak pula anak-anak yang dapat ikut bermain.

b. Usianya :

Menurut kebiasaan permainan ini dilakukan oleh anak-anak yang berusia 6 sampai dengan 13 tahun.

c. Jenis kelamin :

Permainan ini dapat dilakukan oleh semua anak, baik laki-laki maupun perempuan, namun demikian tak jarang pula terlihat permainan ini dilakukan secara bersama-sama.

Peralatan/perlengkapan :

Pada permainan ini tidak banyak memerlukan peralatan. Yang diperlukan hanyalah seutas tali yang panjangnya kira-kira 4 sampai 10 meter dan lapangan bermain secukupnya. Bila lapangan tempat bermain sempit maka anak yang ikut bermain pun sedikit.

Jadi permainan ini tidak bersifat mengikat, dapat dimainkan di mana saja sesuai dengan keadaan.

Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) :

Permainan ini tanpa iringan musik maupun alat-alat lainnya, yang terdengar hanya pekik dan keluhan dari anak yang bermain akibat kesalahan yang dibuatnya. Kadang terdengar sorak gembira anak-anak dan olok-olok tertawa kawan-kawannya sesama bermain.

Jalannya permainan :

a. Persiapannya :

Anak-anak yang akan bermain menyiapkan tali yang akan dipakai untuk bermain, begitu juga mengenai tempat untuk bermain.

b. Aturan permainan :

1. Diadakan undian yaitu melakukan suit maupun sum, untuk menentukan siapa yang kalah maka dia yang memutar tali.
2. Bila badan maupun kaki kena sentuh oleh tali yang

berputar maka ia menggantikan temannya yang memutar.

c. Tahap-tahap Permainan :

Mula-mula anak-anak yang akan bermain melakukan undian untuk menentukan siapa yang akan memutar tali.

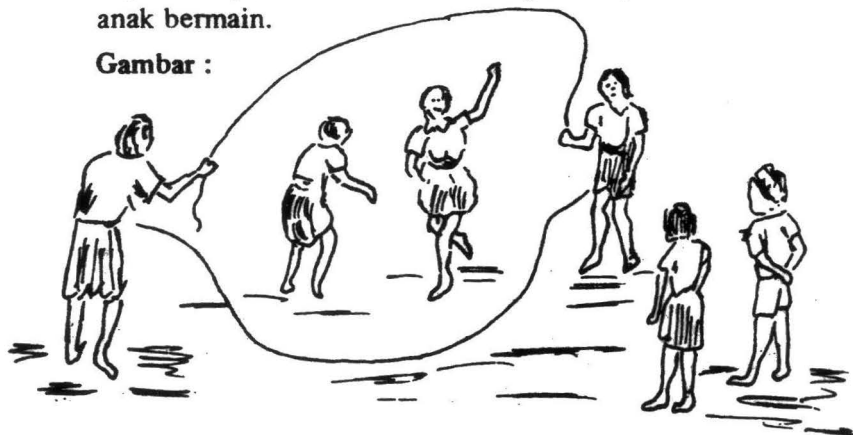
Gambar :



Setelah didapat 2 orang anak yang memutar tali, baru permainan dimulai. Kedua anak tadi memegang kedua ujung tali yang akan diputar. Cara memutar tali ini adalah ke kanan, bila tali telah diputar dengan baik barulah anak yang bermain memasuki tali tadi satu persatu.

Tetapi bila anak yang memasuki tali-tali badannya tersentuh tali mengakibatkan tali tadi berhenti berputar maka anak ini mendapat hukuman memutar tali terdahulu, begitulah permainan ini seterusnya sampai selesai anak-anak bermain.

Gambar :



Dalam permainan ini, bila yang main banyak pesertanya sering kali waktu tali berhenti berputar masing-masing anak ada yang tidak mau mengakui bahwa badannya kena sentuh tali karena anak yang memasuki tali biasanya banyak. Untuk itulah maka diperlukan mata yang jeli agar dapat mengetahui anak mana badannya yang tersentuh tali.

Gambar :



d. Konsekwensi kalah menang :

Permainan ini sebagaimana permainan anak-anak lainnya tidak mengenal taruhan, namun dalam hal ini anak-anak berusaha untuk memenangkan permainan.

Bila anak ini dapat memenangkan permainan yaitu yang tidak pernah tersentuh tali (tidak dapat hukuman memutar tali, sudah tentu ini menimbulkan kebanggaan yang wajar dalam diri anak serta dikagumi oleh teman-temannya. Jadi dalam permainan ini anak yang kalah mendapat hukuman memutar tali, sedang yang menang tidak memutar tali.

Peranannya masa kini :

Permainan ini sangat digemari anak-anak dari sejak dulu sampai sekarang.

Permainan ini tidak memerlukan peralatan yang khusus serta

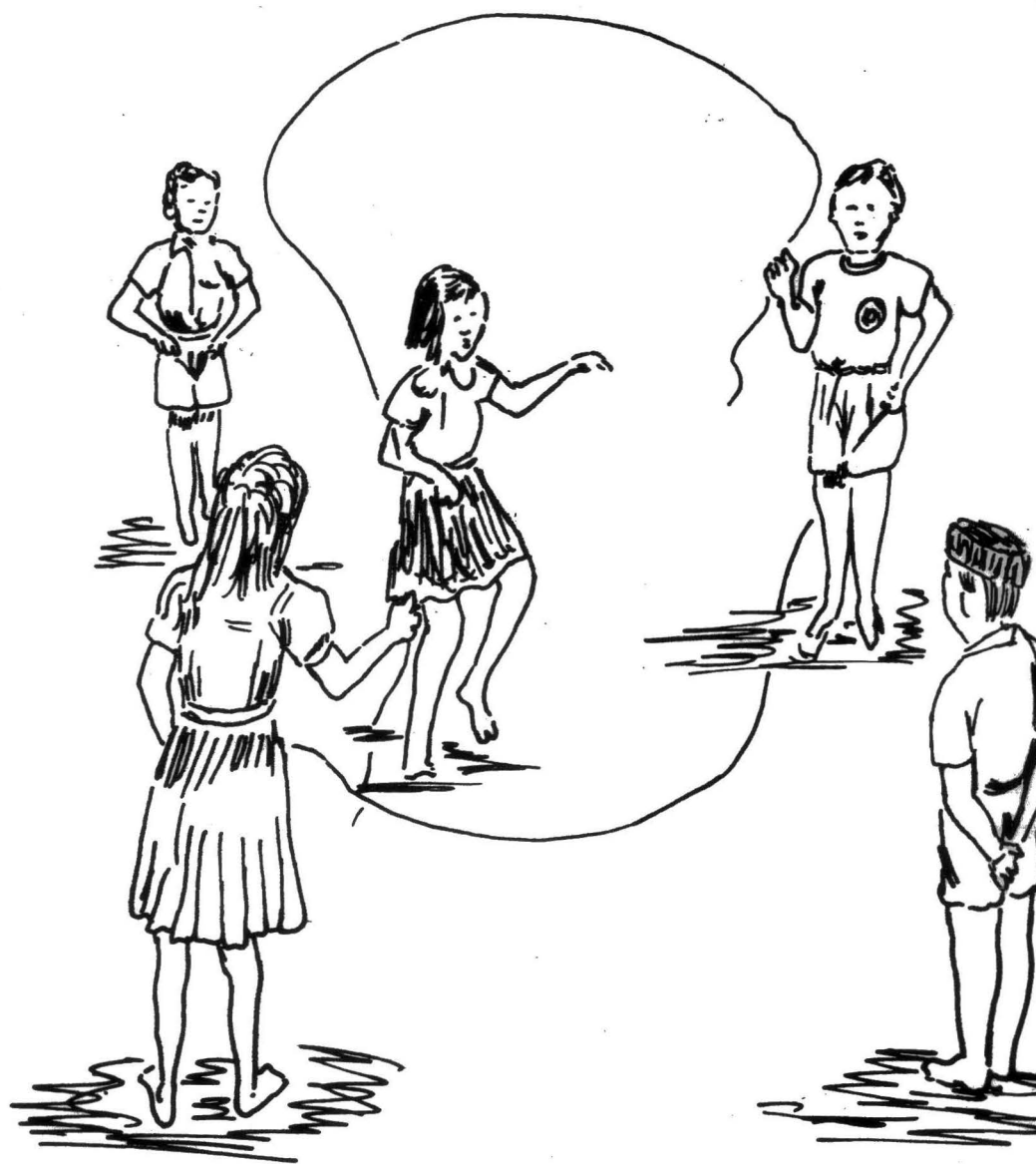
biaya yang mahal. Cukup memadai bila ada tali yang agak panjang serta lapangan untuk bermain, walaupun tidak begitu luas.

Dengan demikian permainan ini sangat cocok sekali untuk anak-anak, di mana anak-anak dapat memainkannya hanya di halaman rumah ataupun di lapangan tempat bermain.

Tanggapan masyarakat :

Setiap orang tua menginginkan anaknya dapat bermain namun permainan tersebut tidak membahayakan diri si anak. Permainan ini cocok buat anak-anak karena di samping sebagai alat hiburan bagi anak-anak, juga untuk melatih diri anak agar berlaku hati-hati. Melatih keterampilan serta kejelian mata anak dalam permainan ini.

—oOo—



11. BABI-BABIAN

Nama Permainan :

Babi-Babian. Disebut demikian karena para pemain yang akan ditebak oleh lawan dibuat seperti babi. Yaitu berjalan kaki empat. Badan ditutup dengan kain dan di bagian kepala diberi moncong seperti kepala babi, walaupun moncong itu terdiri dari kayu atau bilah yang ditutup dengan kain.

Latar belakang sosial budayanya :

Permainan ini dilakukan oleh anak-anak dari masyarakat biasa/kebanyakan sebagai pengisi waktu senggang bagi mereka itu.

Dalam permainan ini tidak terkandung maksud tradisional masyarakat setempat, tetapi hanya permainan biasa.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Permainan Babi-Babian sudah lama berkembang dalam daerah Muara Enim ini, yaitu sejak zaman nenek moyang dulu. Dewasa ini masih dimainkan oleh anak-anak terutama pada malam hari ketika terang bulan, petani selesai musim panen. Dan ini merupakan kegenibiraan bagi anak-anak.

Peserta/pelakunya :

a. Jumlahnya :

Tidak terbatas, boleh 5 orang, 7 orang atau 10 orang dalam satu regu/kelompok. Permainan ini terdiri dari 2 (dua) regu.

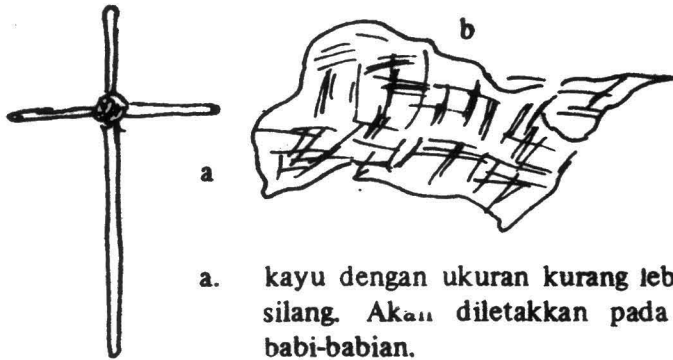
b. U s i a n y a : anak umur 7 – 13 tahun.

c. Jenis kelamin : Laki-laki.

Peralatan/perlengkapan :

- Kayu atau bilah yang dibuat silang terikat.
- Kain untuk penutup badan.
- Lapangan permainan.

Gambar :



- a. kayu dengan ukuran kurang lebih 30 cm diikat silang. Akan diletakkan pada kuduk pelaku babi-babian.
- b. sehelai kain sebagai penutup si pelaku babi-babian.

Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) : Tidak ada.

Jalannya permainan :

- a. **Persiapan :**
 1. Menyiapkan dua regu yang akan bermain, misalnya: satu regu terdiri 5 orang, salah satu di antara regu menjadi pimpinan/Ketua regu.
 2. Tempat pemain itu harus tersembunyi, kecuali Ketua regu.
 3. Salah seorang yang akan menjadi babi-babian disuruh merangkak, dan di bagian kuduknya diletakkan bilah atau kayu yang dibuat silang tadi tempat kain untuk menutup badannya sehingga kelihatan seperti cungr.
 4. Babi-babian itu dibawa oleh Ketua regu ke dekat garis batas lapangan yang telah dibuat.
- b. **Aturan permainan :**
 1. Ketua regu mengadakan undian. Yaitu dengan "Usit" atau "Sut" atau "Sum" dengan tangan, untuk menen-

tukan siapa atau regu mana yang lebih dahulu menebak.

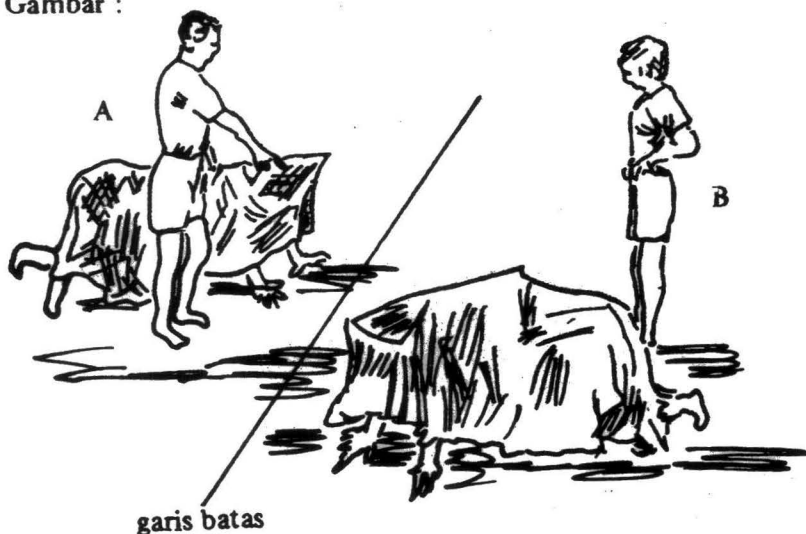
2. Bila tebakkan tepat oleh Ketua regu, maka yang ter-tebak menjadi tawanan.
3. Bila sama-sama tak tertebak, babi-babian tadi kembali ke tempat dan diganti dengan yang lain.
4. Bila salah satu regu habis ditawan maka dinyatakan kalah.
5. Pertanyaan yang diajukan terbatas tiga kali atau tiga macam.

c. Tahap-tahap permainan :

Tahap I.

Regu A dan regu B maju mendekati garis batas (lihat gambar). Ketua regu A menebak siapa sebenarnya yang menjadi babi-babian pada regu B. Ia mengajukan perintah yang minta dijawab, atau pertanyaan paling banyak 3 kali, yang tujuannya untuk menebak melalui suara. Bila tebakan Ketua regu A benar, maka anak yang menjadi babi-babian dari regu B ditawan A. Jadi regu B kurang 1 dan regu A tambah 1.

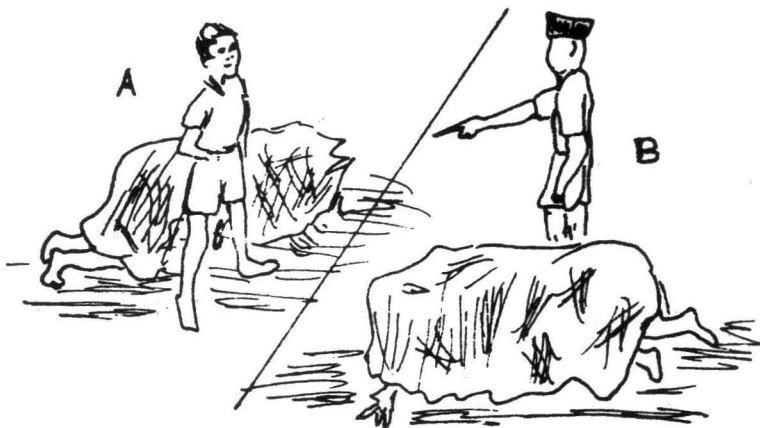
Gambar :



Tahap II.

Giliran Ketua regu B menebak anak yang menjadi babi-babian pada regu A. Diajukan olehnya pertanyaan atau perintah yang perlu dijawab dengan suara, untuk menebak suara siapa itu. Anak yang menjadi babi-babian boleh saja merubah suara agar tak dapat ditebak. Ternyata umpamanya Ketua regu B itu tak tepat tebakannya. Lalu regu A kembali dengan membawa kemenangan satu orang. Bila tertebak oleh regu B tadi, regu A juga ditawan 1 orang, maka stand 1 - 1.

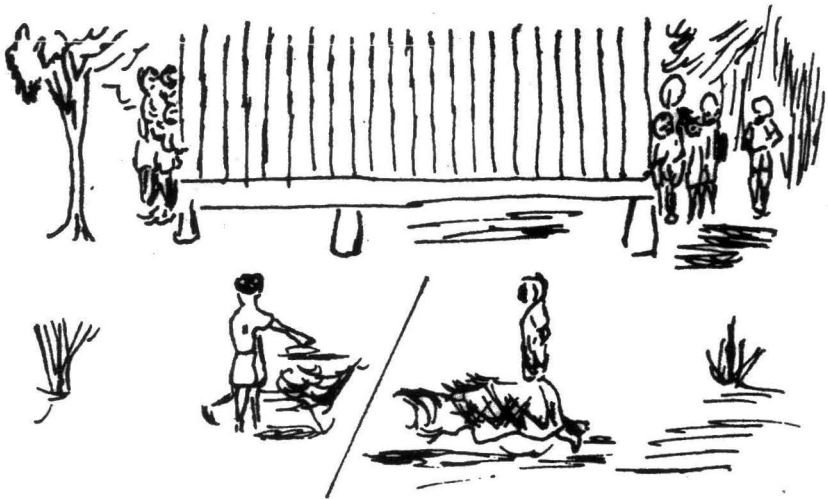
Gambar :



Tahap III.

Kedua Ketua regu bersama babi-babian dari masing-masing regu maju ke batas garis. Pemainnya masih dirahasiakan dan tiba lagi giliran Ketua regu A menebak. Bila tebakannya benar maka ia berhak menawan. Kalau salah tak berhak menawan. Sebaliknya Ketua regu B demikian juga.

Gambar :



d. Konsekwensi kalah menang :

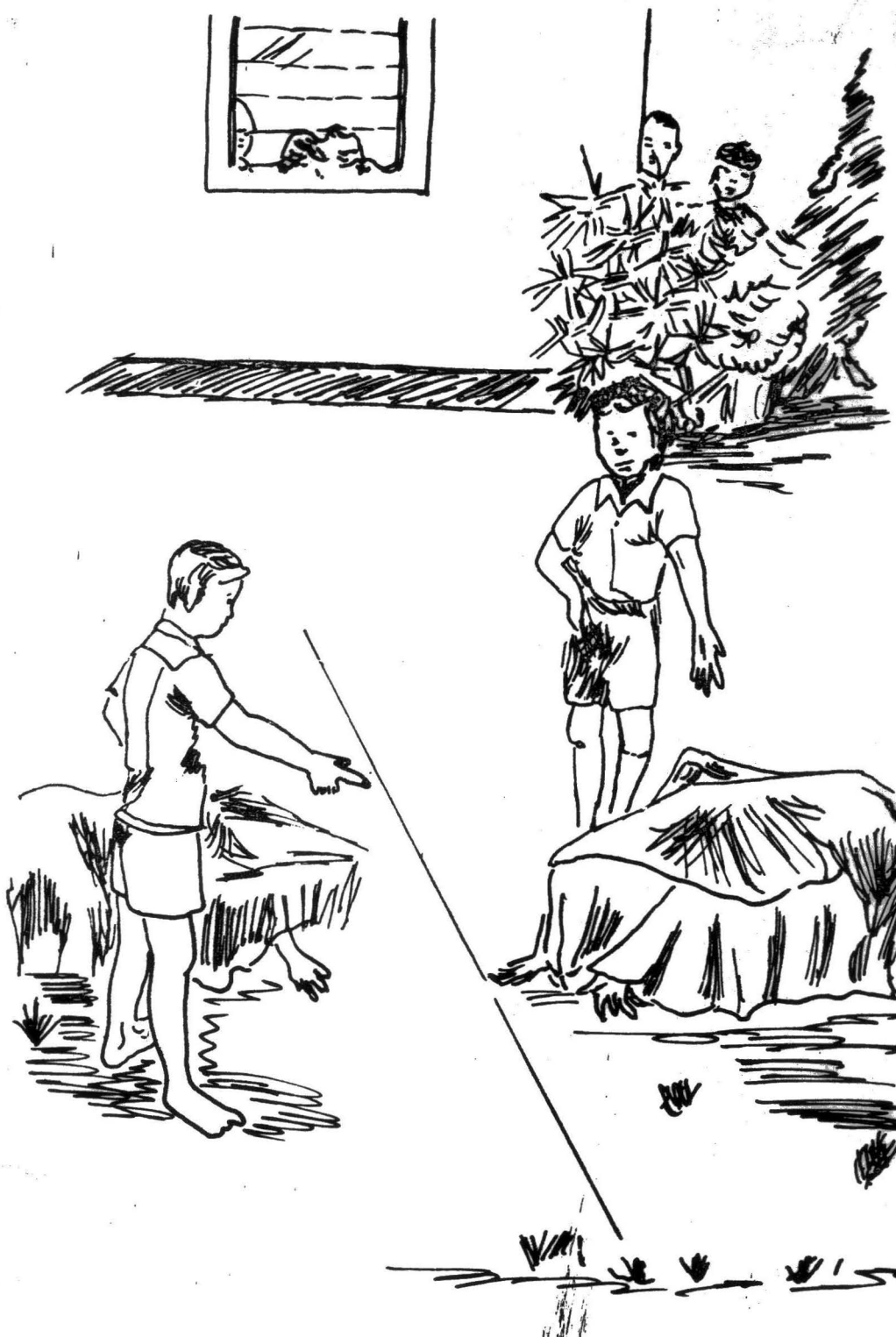
Bagi regu yang menang biasanya dapat menerima hadiah dari yang kalah berupa dukungan (digendong) oleh masing-masing yang kalah, umpama menempuh jarak 10 meter pergi/pulang. Setelah itu selesai. Kemudian dimulai lagi dengan tahap baru permainan tersebut.

Peranannya masa kini :

Permainan Babi-babian dewasa ini sudah hampir terlupakan. Karena terdesak oleh permainan lain yang lebih baru. Namun sering juga timbul secara musiman.

Tanggapan masyarakat :

Masyarakat kampung dalam Kabupaten Muara Enim menganggap permainan ini baik, dan baik bagi anak-anak. Tidak ada larangan.



12. GENGGONG

Nama Permainan :

Nama permainan ini sebetulnya diambil dari salah satu nama alat musik tradisional masyarakat di mana permainan ini ditemukan. Nama alat musik itu ialah genggong. Genggong terbuat dari pelepah pohon aren, dibuat dengan bentuk sedemikian rupa sehingga jika dimainkan dengan cara meniup salah satu bagian badan genggong dapat menimbulkan suara yang merdu.

Menurut masyarakat tempat ditemukannya permainan ini, suara merdu yang ditimbulkan oleh genggong ini sangat mewarnai ciri khas dari permainan genggong, oleh karenanya masyarakat pula memberikan nama pada permainan ini dengan nama genggong yang mereka artikan sebagai tabuh-tabuhan yang mengiringi jalannya permainan.

Latar belakang sosial budayanya :

Pada mulanya permainan ini hanya dimainkan oleh orang dari kalangan masyarakat tertentu yaitu oleh keluarga-keluarga pemimpin adat dari masyarakat suku terasing (Kubu) di daerah di mana permainan ini dipungut. Biasanya permainan ini mereka lakukan pada saat-saat ada pertemuan antara sesama kaum adat (pemimpin adat) di mana melalui permainan genggong ini, para keluarga pemimpin adat dapat berkumpul, bermain, berkenalan antara anggota keluarga yang satu dengan lainnya. Serambi atau halaman rumah adalah tempat yang paling ideal bagi mereka untuk melangsungkan permainan yang sifatnya hanya sebagai hiburan pengisi waktu senggang sambil menantikan para Orang tua mereka yang sedang melakukan musyawarah adat.

Lambat laun permainan ini berkembang pada seluruh masyarakat di dusun tempat permainan ini ditemukan. Namun demikian permainan genggong ini hanya mereka lakukan pada waktu-waktu tertentu saja, misalnya.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Permainan genggong ini dikenal masyarakat suku anak dalam sebagai suatu permainan anak-anak peninggalan nenek

moyang mereka! Permainan ini tidak menyebar ke daerah-daerah lain. Puncak kepopuleran permainan ini yaitu pada masa penjajahan Belanda karena hukuman bagi yang melanggar aturan pada permainan ini ditentukan dengan uang.

Peserta/pelaku :

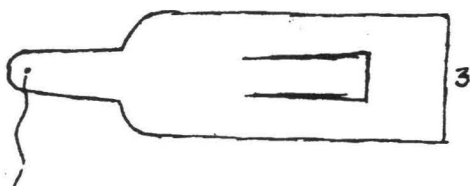
- | | | |
|---------------|---|--------------------------|
| Jumlahnya | : | tidak dibatasi. |
| U s i a n y a | : | 13 – 16 tahun. |
| Jenis kelamin | : | laki-laki dan perempuan. |

Peralatan/perlengkapan :

Terdiri dari 3 macam :

- Genggong terbuat dari pelepah pokok aren.
- Serdam terbuat dari bambu.
- Gendang terbuat dari kulit-kulit binatang.

Gambar :



- Keterangan Genggong**
 - benang
 - lidah genggong
 - badan genggong

panjang genggong 20 – 30 cm, dan lebar 5 – 7 cm.



- Keterangan Serdam**
terbuat dari bambu
panjang kurang lebih 30 cm.



- Keterangan Gendang**
panjang kurang lebih 40 cm
lebar permukaan kurang lebih 25 cm.

Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) :

Permainan genggong ini hanya diiringi oleh musik yang alat-alatnya sangat sederhana sekali yaitu : genggong yang

hanya terbuat dari pelepah kayu aren, serdam yang terbuat dari bambu kecil dan gendang atau ketipung yang terbuat dari kulit binatang dan pokok kayu yang jika suara dari alat-alat musik itu dikombinasikan akan membentuk suatu irama tradisional yang merdu dalam mengiringi pantun-pantun bersaut dari para pemain.

Jalannya permainan :

a. Persiapan :

Sebelum bermain dipersiapkan terlebih dahulu alat-alat musik yang dipergunakan yaitu genggong, serdam dan gendang. Pesertanya terdiri dari anak laki-laki dan perempuan yang berpasang-pasangan. Membuat garis pemisah/batas antara pemain laki-laki dengan perempuan.

Tersedianya tempat bermain secukupnya tergantung dari banyaknya peserta yang akan ikut bermain.

b. Aturan permainan :

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam permainan ini yaitu:

1. Sebelum bermain diadakan undian terlebih dahulu guna menentukan pasangan yang mana yang terlebih dahulu memberikan pantun sebagai tanda dimulainya permainan.
2. Setiap pemain wajib menjawab pantun yang diberikan kepadanya.
3. Bagi para pemain yang tidak dapat menjawab pantun yang diberikan maka kepadanya diberikan hukuman sesuai dengan kesepakatan bersama tentang hukuman apa yang akan diterimanya.
4. Bagi para pemain selama permainan berjalan tidak diperkenankan melanggar garis pemisah antara pemain laki-laki dan perempuan bagi siapa yang melanggar kepadanya juga akan dikenakan hukuman.
5. Waktu permainan tidak ditentukan, sampai para pemain merasa jemu dan lelah.

c. Tahap-tahap permainan :

Dalam permainan ini misalnya diikuti oleh 12 orang yang

terdiri 6 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan yang duduknya saling berhadapan. Setelah diadakan undian maka dimisalkan saja pasangan wanita A yang pertama sekali memulai permainan dengan memberikan sebuah pantun yang ia tujukan kepada laki-laki yang berada di hadapannya B.

Contoh pantun :

*Silapari namanya di kami
Silampari namanya di kami tegak lah menari
Yailahi tuan di laman saji.
Apo samajo datang kemari
Apo samajo datang kemari dipanggil tuan
Dipanggilan tuan dewa lampari.*

Gambar :



Kemudian pantun itu dijawab oleh anak laki yang duduk di hadapannya B.

Contoh pantun :

*Jupita air lal dingin terlinang linang
kalau lah ada kata begitu alhamdullilah hari ku
senang.*

Tahap-tahap II.

Pada tahap kedua ini dimulai lagi dengan anak perempuan yang duduk di sebelah pemberi pantun pertama (A) dan pada tahap ke II ini dimisalkan ialah C.

Contoh pantun :

*Tanahlah retak seberang pasar
Budak berendam ditalang baru
Jalang nian di kumbang pacar
Jelingkan tubuh kalau mengadu*

Gambar :



Kemudian pantun ini pun dijawab pula oleh anak laki yang duduk di hadapannya misalkan ini adalah D.

Jawaban pantunnya :

*Kalau ada kaca jupitu
gawaklah lading pisau pencukur
Kalau ada kata sebegitu
Alhamdullilah terima syukur.*

Demikianlah permainan ini berlanjut sesuai dengan urutannya dan bagi mereka yang tidak berhasil menjawab pan-

tun yang dilontarkan kepadanya maka kepadanya diberikan hukuman sesuai dengan peraturan permainan.

d. Konsekwensi kalah menang :

Dalam permainan bagi pasangan yang anggotanya paling banyak menerima hukuman ataupun denda maka pasangan inilah yang dianggap kalah dan lawan pasangannya dianggap menang.

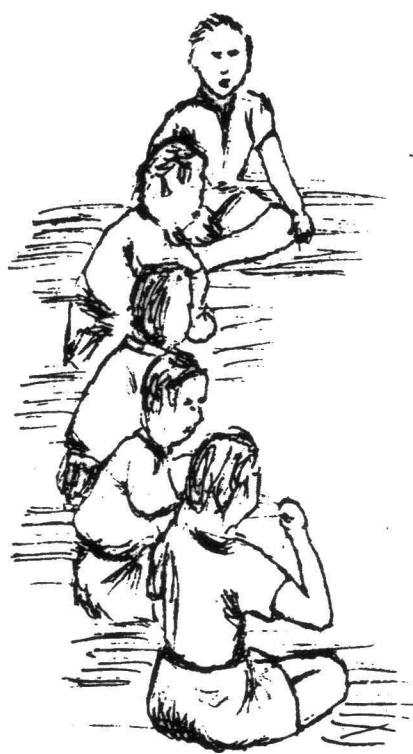
Peranannya masa kini :

Pada masa sekarang suku anak dalam di sini sudah mendapat pembinaan dan permainan ini terasa mulai hilang sejak masa pendudukan Jepang hingga sekarang terlebih pengaruhnya kebudayaan baru yang dibawa oleh para transmigran dari pulau Jawa ke daerah ini, permainan ini sudah tidak pernah dimainkan lagi.

Permainan ini dapat membina bahasa Indonesia melalui pantun-pantun bersaut yang mereka buat. Selain itu juga sebagai alat berkomunikasi untuk bergaul/berkenalan secara sopan dengan menggunakan bahasa yang tidak langsung. Hal lain juga untuk memupuk kesenian tradisional terutama pada suku anak dalam.

Tanggapan masyarakat :

Permainan genggong ini mendapat sambutan yang positif dari masyarakat di sini hal ini terbukti permainan ini adalah permainan yang sangat populer sekali pada masa adanya permainan itu. Juga merupakan tontonan di samping dapat menjalin persatuan sesamanya.



13. GUAH NIGE

Nama Permainan :

Buah Nige, maksudnya apabila buah atau biji dalam permainan itu berbaris tiga dalam satu garis di lapangan permainan untuk seorang pemain, maka ia berhak memakan buah lawan.

Permainan buah nige, dalam bahasa daerah Baturaja OKU, daerah lain misalnya Muara Enim menyebutnya Baris Tige atau buah sembilan, bentuk permainannya sama saja.

Dalam bahasa Indonesia maksudnya menjadi tiga biji/buah permainan dalam satu garis lapangan permainan.

Peristiwa/suasana/waktu :

Tidak terbatas, boleh siang hari, boleh malam hari.

Latar belakang sosial budayanya :

Permainan ini dimainkan oleh anak-anak kebanyakan. Kadang-kadang juga dimainkan oleh orang dewasa. Maksud permainan adalah untuk mengisi waktu senggang mereka, dan merupakan hiburan bagi yang bermain.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Tidak dapat diketahui kapan tepatnya permainan ini mulai berkembang. Tetapi sudah sejak lama telah dimainkan oleh anak-anak hingga sekarang ini.

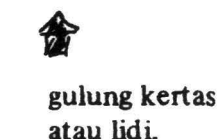
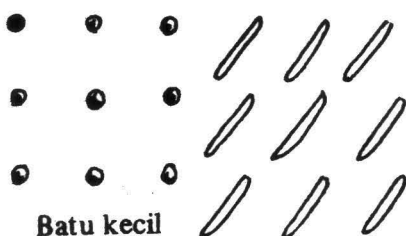
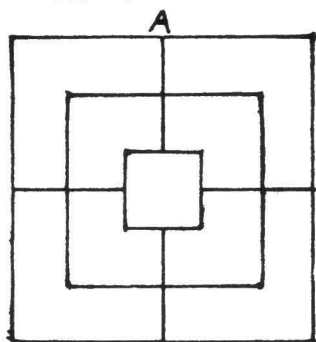
Peserta/Pelaku :

- a. Jumlahnya : 2 (dua) orang.
- b. Usianya : 10 – 13 tahun, kadang-kadang orang dewasa.
- c. Jenis kelamin : laki-laki.

Peralatan/perengkapan :

Permainan ini hanya menggunakan lapangan permainan, dan kertas yang digulung kecil 9 biji atau batu kecil-kecil 9 biji.

Gambar :



Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) : Tidak ada.

Jalannya permainan :

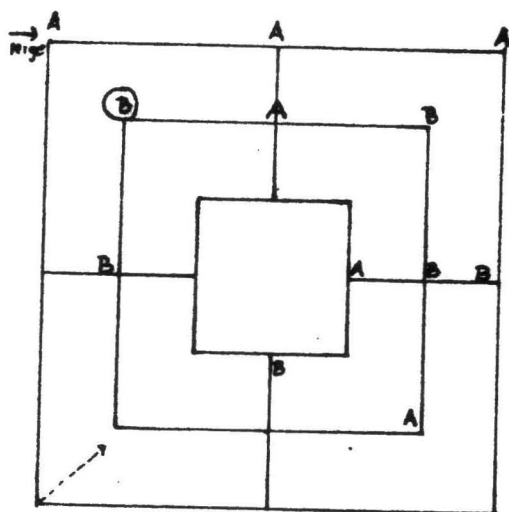
a. Persiapan :

Dua orang berembuk untuk mengadakan permainan. Lalu membuat lapangan, setelah itu menyiapkan alat permainan masing-masing, boleh dari batu kecil yang jumlahnya 9 biji.

b. Aturan permainan :

1. Yang menang undian mendapat hak meletakkan buah pertama kali, disusul oleh yang kalah undian (berganti-ganti).
2. Sekali meletakkan buah pada sudut lapangan hanya boleh satu biji.
3. Bila seorang pemain dapat meletakkan buahnya berbaris tiga (buah nige) dalam sebaris maka ia berhak makan buah lawan sebiji saja.
4. Buah yang sedang terbaris tiga tak boleh dimakan.
5. Yang menang adalah yang dapat menghabiskan buah lawan.

c. Tahap-tahap permainan :

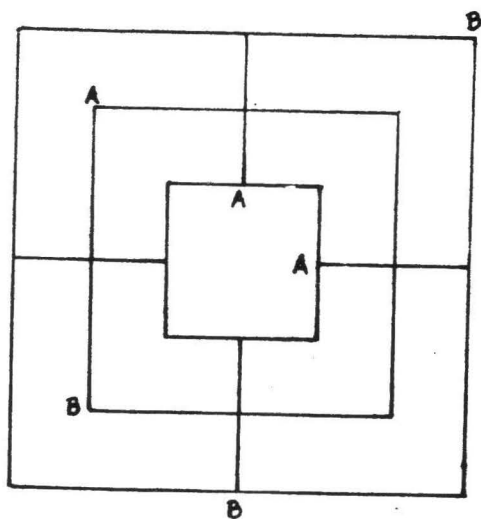


Tahap I :

Andaikata perma-
inan dimulai oleh
A lalu B dan
seterusnya ber-
gantian, maka
apabila A dapat
membariskan bu-
ahnya 3 biji da-
lam sebaris, ia
berhak makan bu-
ah B 1 biji. (B)
harus dimakan A,
sebab apabila ti-
dak dimakan ma-
ka tiba giliran B
untuk membaris-
kan buahnya (bu-
ah nige) pada ...

Tahap II :

Apabila buah masing-masing pemain masih tiga, permainan masih dapat diteruskan. Siapa di antara mereka yang dapat nige sudah dapat dipastikan pemain tersebut menjadi pemenang. Dengan demikian permainan untuk babak ini selesai atau berakhir.



d. Konsekwensi menang kalah :

Karena permainan ini adalah suatu permainan yang hanya digunakan untuk mengisi waktu luang, maka tidak ada konsekwensi bagi yang kalah maupun yang menang. Apabila selesai, diulang dari permulaan hingga berakhir satu babak permainan.

Peranannya masa kini :

Permainan buah nige masih berkembang dengan baik, terutama di daerah Baturaja, dengan namanya buah nige sedangkan di Kabupaten lainnya misalnya Muara Enim terkenal dengan namanya Barinige atau buah sembilan. Sampai sekarang masih sering kita ketemui anak-anak pada waktu sore, malam duduk berhadapan bermain permainan tersebut dan beberapa di antaranya yang menjadi penonton.

Tanggapan masyarakat :

Masyarakat menganggap baik, bahkan orang tua, para pemuda masih menggemari permainan buah nige ini lebih-lebih anak-anak.

—oOo—

14. JARI ULAU

Nama Permainan :

Jari Ulau. Ulau dalam bahasa daerah Muara Enim adalah ular dalam bahasa Indonesia. Permainan ini dinamakan demikian karena melihat bentuk lapangannya seperti kepala seekor ular dengan kaki/jari di kiri kanan badannya.

Peristiwa/suasana/waktu :

Pelaksanaan permainan ini biasanya dilakukan pada waktu siang hari, pada waktu anak-anak istirahat kemudian buah sawo menila sedang musim masak dalam tiap kampung atau dusun yang terdapat di daerah Kabupaten Muara Enim.

Latar belakang sosial budayanya :

Permainan jari ulau dimainkan oleh anak-anak yang kebanyakan. Jadi masyarakat biasa. Alat permainan dipakai biji sawo manila tadi. Ada yang besar ada yang kecil. Sehingga pada musim buah itu anak-anak ramai mengumpulkan bijinya untuk menjadi bahan/alat permainan.

Permainan Jari Ulau dimainkan oleh anak-anak dari masyarakat biasa/kebanyakan. Juga permainan ini merupakan permainan musiman, karena alat permainan adalah biji sawo manila. Jadi bila sawo manila sedang musim berbuah masak maka ramai-lah anak bermain Jari Ulau tengah hari, pagi hari, siang atau sore hari

Peserta/pelaku :

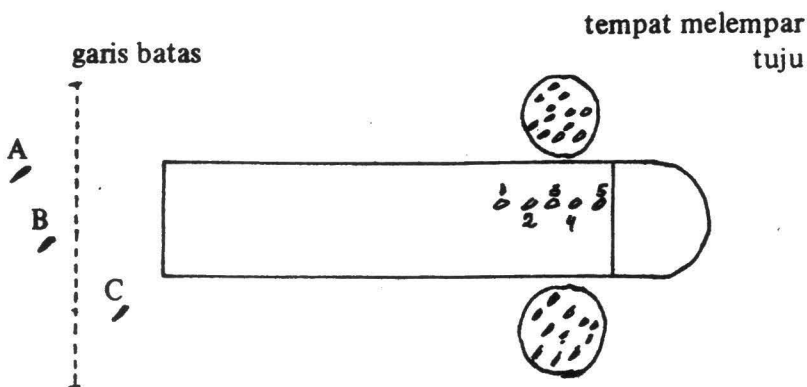
- | | | |
|------------------|---|-------------------------------|
| a. Jumlah | : | Tidak terbatas. |
| b. Usianya | : | Anak-anak umur 10 – 13 tahun. |
| c. Jenis kelamin | : | Laki-laki. |

Peralatan/perlengkapan :

Papan yang panjangnya kurang lebih 1 meter, untuk lapangan atau kalau tidak ada papan, dipakai lantai semen saja lalu dibuat lapangan.

Selain itu biji sawo menila yang sudah masak, warnanya hitam atau yang sudah tua betul.

Gambar lapangan permainan :

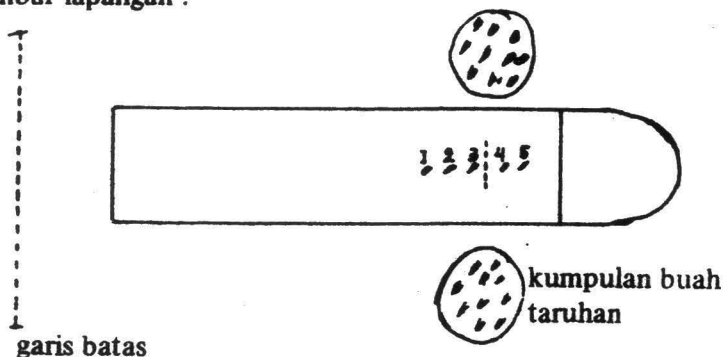


Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) : Tidak ada.

Jalannya permainan :

- a. Persiapan :
- Menyiapkan lapangan permainan.
 - Menyiapkan biji-biji sawo menila
 - Menentukan jumlah biji (biji sawo menila yang dipasang di samping dan di tengah lapangan).

Gambar lapangan :

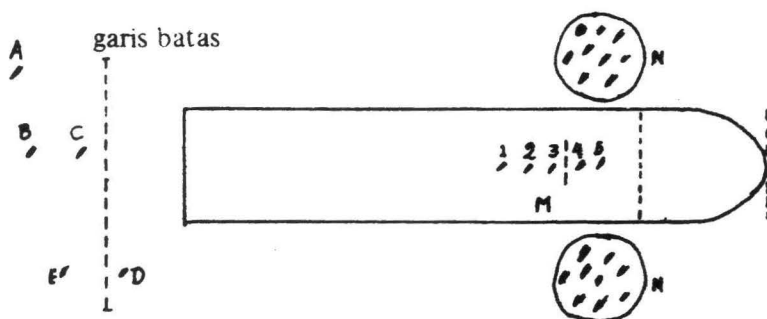


arah lemparan tuju

b. Aturan permainan :

1. *Tuju* yang terjauh dari garis batas, maka pemain yang mempunyai *tuju* itu berhak melempar buah yang terbaris (pada M) lebih dahulu.
Tuju adalah sebutan terhadap biji sawo menila yang dijadikan alat untuk melempar biji-biji sawo menila yang lain yang terbaris pada (M).
2. Waktu akan melemparkan *tuju* ke buah yang terbaris, boleh melangkah satu langkah.
3. Bila lemparan *tuju* mengenai buah nomor 5 dan nomor 4 maka pemain tersebut berhak mengambil semua buah yang terbaris di lapangan, dengan syarat buah yang kena lemparan tadi harus terpelanting keluar lapangan. Jika tak keluar, batal.
4. Jika *tuju* hanya kena buah Nomor 1 s/d 3 saja, maka pemain itu berhak mengambil buah pasangan yang ada di samping kiri dan kanan lapangan, dan buah harus terpelanting keluar lapangan juga.
5. Bila *tuju* berada jauh dari garis batas, yaitu di samping lapangan, maka pemain yang mempunyai *tuju* itu melempar *tuju*nya dari dekat ujung papan, dengan jalan berjongkok tak boleh maju satu langkah.

Gambar lapangan :



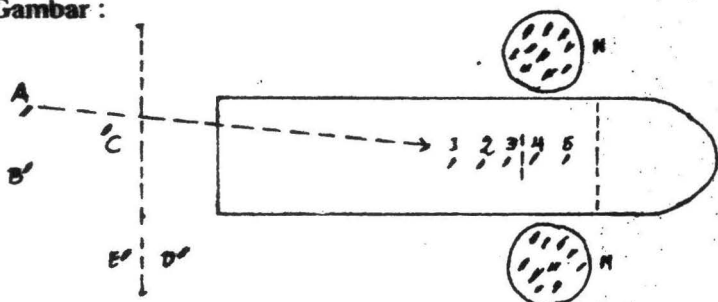
c. Tahap-tahap permainan :

Tahap I.

5 orang pemain, umpamanya ABCDE melemparkan *tuju* dari kepala/gunung lapangan ke garis batas (letaknya

berserakan di sekitar garis batas). Melihat letak *tuju*, maka giliran pemain yang melempar adalah ABCE dan D.

Gambar :



Tahap II.

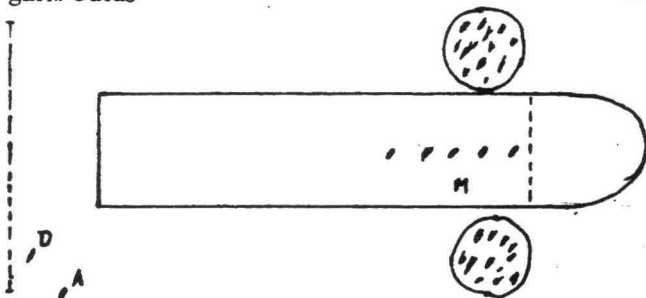
Melempar buah (biji sawo menila) yang dibariskan di lapangan (1, 2, 3, 4, 5), dimulai oleh A tadi, ingat waktu melemparkan tuju dari tempatnya boleh melangkah selangkah.

Seandainya lemparan A kena buah nomor 1 atau 2 atau 3 dan buah melanting keluar lapangan, maka A berhak mengambil yang ada di kiri kanan lapangan. Jadi di lapangan masih tersisa buah pasangan pada M4 biji lagi.

Dengan demikian tahap II ini berakhir, sebab buah pasangan di kiri kanan lapangan sudah habis.

Gambar :

garis batas



Para pemain menaruh lagi pasangan di kiri kanan lapangan, umpama satu pemain 5 biji, maka jumlah semua ada

5 X 5 25 biji, dan pemain yang buah pasangannya di tengah lapangan (No. 1 atau No. 2 atau No. 3) diambil A tadi harus mengganti pasangannya sehingga jumlah tetap 5 pada (M).

Pemain melempar tuju kembali dari kepala lapangan/ gunung menuju garis batas. Maka yang berhak pertama melempar adalah E, kedua C, ketiga B, keempat A dan kelima D (lihat gambar).

Kalau tuju yang dilempar E ke buah No. 2 misalnya, tapi buah itu tidak terpelanting keluar garis lapangan, maka tidak ada pengaruh apa-apa. E mati, diteruskan giliran berikutnya.

Tetapi andaikata lemparan *tuju* E mengenai buah No. 4 atau No. 5 pada M dan keluar lapangan, maka E berhak mengambil semua buah yang terbaris pada M dari no. 1 s/d 5 ditambah dengan buah yang ada di samping lapangan.

d. Konsekwensi menang/kalah :

Konsekwensi menang kalah dalam permainan ini hanya terletak pada jumlah biji sawo menila yang dipunyai. Apabila seorang pemain kehabisan pasangannya berarti dia dinyatakan kalah dalam permainan tersebut. Permainan dapat dimulai lagi apabila masing-masing pemain mempunyai buah pasangan untuk selanjutnya.

Peranannya masa kini :

Masih tetap berkembang di kalangan anak-anak antara 10 – 13 tahun di dusun-dusun dalam daerah Muara Enim, terutama pada musim buah sawo menila berbuah masak.

Tanggapan masyarakat :

Masyarakat beranggapan bahwa permainan jari ulau tetap baik bagi anak-anak. Tidak ada pengaruh yang negatif. Masyarakat membiarkan apabila melihat anak-anak melakukan permainan ini.

15. STAMBUL

Nama permainan :

Permainan ini diambil dari nama sebuah nama yang dimainkan dalam permainan yaitu stambul.

Peristiwa/suasana/waktu :

Permainan ini biasa dilakukan pada siang atau sore hari di kala anak-anak sedang beristirahat di sekolah atau di surau (kelompok-kelompok pengajian).

Latar belakang sosial budayanya :

Sebagai salah satu jenis permainan anak-anak, permainan stambul ini berkembang merata pada masyarakat dusun di mana permainan ini ditemukan. Permainan ini hanya bersifat hiburan pengisi waktu senggang namun demikian permainan ini sering pula diperlombakan, di samping dapat dimainkan oleh semua jenis anak serta waktu yang tidak tertentu. Pada mulanya permainan ini hanya dimainkan oleh orang-orang dari kalangan masyarakat terpelajar saja.

Pada dusun ini terdapat surau-surau atau tempat-tempat kelompok pengajian yang merupakan salah satu pusat pendidikan masyarakat di dusun ini. Pada waktu-waktu tertentu para murid dari kelompok-kelompok pengajian itu diajarkan juga berolahraga di mana salah satu jenis permainan yang mereka peroleh dari para guru mereka yaitu permainan stambul ini. Demikian bermulanya permainan stambul ini.

Sebagai permainan yang bersifat hiburan, permainan ini sering mereka lakukan pada saat-saat istirahat belajar. Namun pada waktu-waktu tertentu sering pula permainan ini mereka perlombakan.

Lama kelamaan permainan ini populer di seluruh kalangan masyarakat dusun. Penyebarannya ke daerah-daerah lain berjalan pesat. Pada masyarakat kota permainan ini juga dijumpai, walaupun tidak lagi persis sama seperti aslinya yaitu masih menggunakan bola stambul.

Bola yang dipergunakan masyarakat kota dalam melakukan permainan inisudah menggunakan bola karet, namun demikian hakikat permainannya sama dan nama permainan ini bagi ma-

syarakat di kota sudah kabur atau tidak mempunyai nama yang pasti seperti misalnya main stambul bagi masyarakat di dusun di mana permainan ini dipungut. Sekarang tidak dipermainkan anak-anak lagi.

Sejarah perkembangannya :

Permainan ini dikenal penduduk di sini sebagai peninggalan nenek moyang mereka. Bermula timbul pada anak-anak dari kelompok pengajian atau sekolah-sekolah yang kemudian berkembang ke dusun-dusun lain di sekitarnya. Permainan mulai terasa mulai hilang sejak zaman pendudukan Jepang yaitu sekitar tahun 1942.

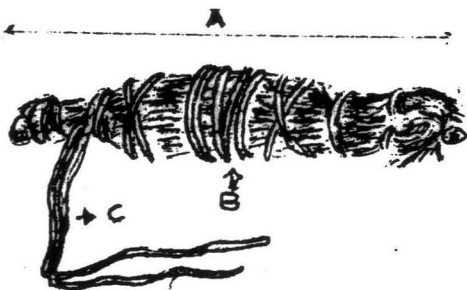
Peserta/pelaku :

- a. Jumlahnya : Minimal 4 orang anak (Banyak semakin baik).
- b. Usianya : anak-anak 6 – 14 tahun.
- c. Jenis Kelamin : laki-laki atau perempuan.
- d. Kelompok sosial : masyarakat kebanyakan.

Peralatan/perlengkapan :

- a. Bola stambul yang terbuat dari bahan ijuk pohon aren atau sabut kelapa yang dibentuk bulat lonjong dengan panjang 15 sampai dengan 20 Cm.
- b. Batu-batu kecil (kerikil) secukupnya yang diisikan ke dalam bola agar bola sedikit terasa berat.
- c. Tali kira-kira sepanjang 30 Cm yang diikatkan pada salah satu ujung bola hingga bola dapat dengan mudah dipegang, diputar-putar untuk dilemparkan.

Gambar bola stambul :



Keterangan gambar :

- A. Panjang bola 15-20.
- B. Lebar/lingkaran perut bola 20 Cm.
- C. Tali/pita sebagai tempat berpegang 30 Cm.

Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) :

Permainan ini tidak menggunakan iring-iringan musik/gamelan dan sebagainya.

Jalannya permainan :

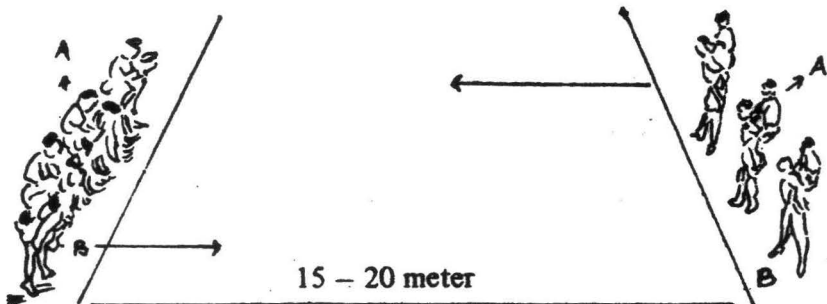
a. Persiapan :

- adanya minimal 4 orang anak yang akan bermain.
- Membagi para pemain itu menjadi 2 kelompok yaitu:
 - A. Kelompok pendukung.
 - B. Kelompok yang didukung.
- Mengadakan undian (usit) guna menentukan kelompok mana yang terlebih dahulu menjadi pendukung atau didukung.

b. Aturan permainan :

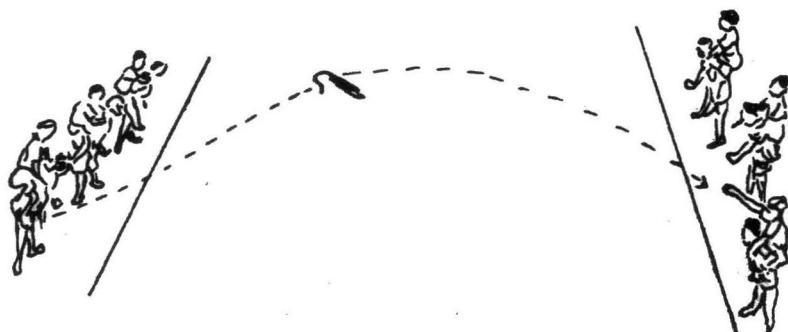
- Jika dipertandingkan para pemain sedikitnya terdiri dari 6 pasang anak (12 orang) peserta dalam setiap kelompok.
- Bagi kelompok yang kalah dalam undian maka diwajibkan baginya untuk mendukung lawan kelompoknya.

Contoh gambar :



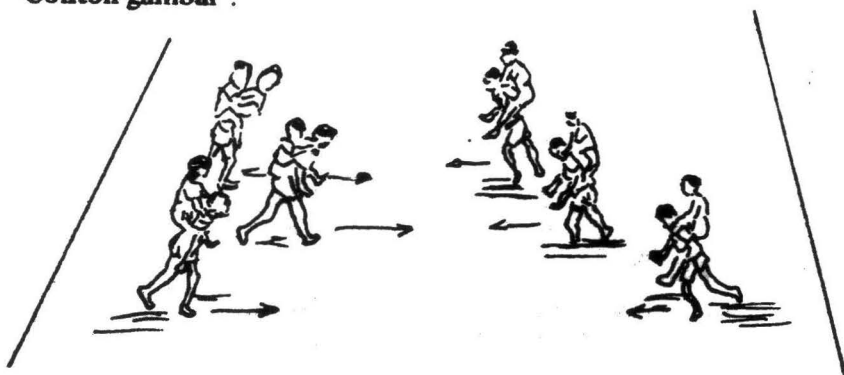
- Kelompok yang didukung maka dialah yang berhak untuk melemparkan bola stambul kepada kelompoknya, yang berada di hadapannya.

Contoh gambar :



- Apabila bola yang dilemparkan oleh salah seorang dari kelompok yang didukung berhasil ditangkap oleh rekan yang di hadapannya maka kelompok pendukung harus bertukar tempat dengan kelompok pendukung di hadapannya tanpa menurunkan beban yang didukungnya.

Contoh gambar :



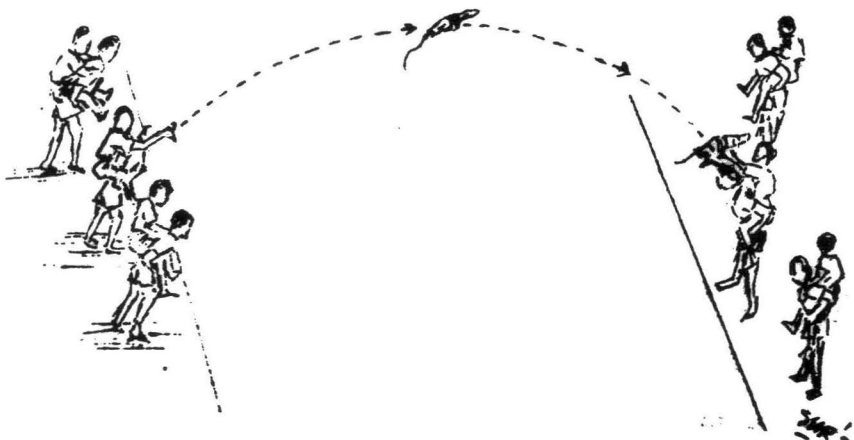
- Apabila bola yang dilemparkan itu tidak berhasil ditangkap maka kelompok yang mendukung berhak melepaskan bebannya dan berganti sebagai kelompok yang didukung.
- Jarak antara kelompok pendukung/mendukung dengan rekan yang di hadapannya yaitu : 15 sampai 20 meter dengan kesepakatan bersama.

c. Tahap-tahap permainan :

Tahap I.

Setelah semua pemain berdiri di tempatnya masing-masing serta siap dengan tugasnya masing-masing, barulah permainan dimulai dengan diawali oleh lemparan bola salah seorang dari kelompok yang didukung.

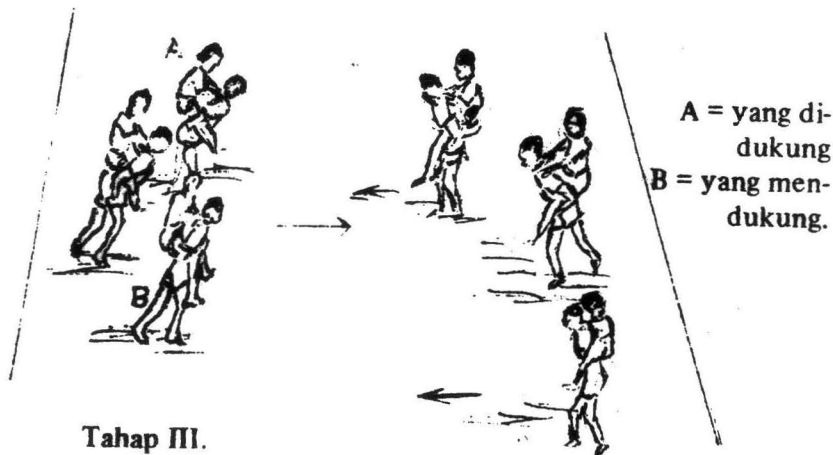
Gambar :



Tahap II.

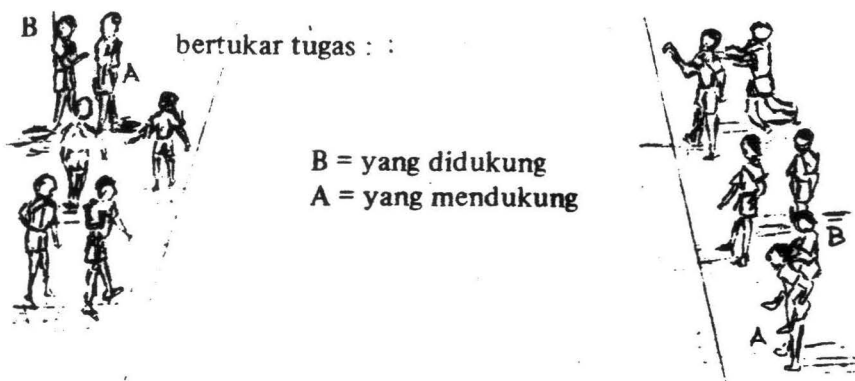
Apabila bola yang dilempar itu berhasil ditangkap oleh rekan kelompoknya maka para pemain dari kelompok yang mendukung harus berjalan bertukar tempat dengan rekan pendukung yang di hadapannya.

Gambar :



Tahap III.

Apabila bola yang dilemparkan itu tidak berhasil disambut oleh rekan dari kelompoknya maka terjadilah pergantian tugas mendukung, misal tugas mendukung itu pada kelompok A maka tugas itu harus digantikan oleh kelompok B.



Demikianlah seterusnya permainan ini berlangsung selama para pemain itu masih cukup kuat, ia akan saling bertukar tugas dalam mendukung dengan lawan kelompoknya.

d. Konsekwensi kalah menang :

Dalam permainan ini konsekwensi kalah menang ditentukan oleh kelompok mana yang paling banyak menerima tugas mendukung maka kelompok itulah yang dinyatakan sebagai kelompok yang kalah dan lawannya sebagai pemenang akan berhak menerima hadiah (bila diadakan pertandingan).

Peranannya masa kini :

Hingga kini permainan ini tidak tampak dipertainkan anak-anak di dusun ini lagi.

Permainan ini sebagai olahraga dan hiburan bagi anak-anak yang tidak perlu mengeluarkan biaya, juga mendidik anak-anak agar selalu terampil/tangkal dalam menghadapi setiap persoalan, serta membentuk sikap anak agar selalu bertanggung jawab terhadap sesuatu yang menjadi tanggung jawabnya.

Tanggapan masyarakat :

Permainan ini baik dan perlu dikembangkan karena merupakan olahraga dan hiburan yang tidak banyak menimbulkan bahaya, di samping tidak perlu mengeluarkan biaya serta dapat dimainkan oleh anak laki dan wanita.

—oOo—

16. SAM SAMSUDDIN

Nama Permainan :

Nama permainan ini diambil dari nama orang yaitu Sam Samsuddin. Jadi Sam Samsuddin adalah nama orang.

Hubungan permainan dengan peristiwa lain :

Permainan ini dimainkan tidak dihubungkan dengan peristiwa-peristiwa lain. Jadi permainan ini dilakukan atau dilaksanakan tersendiri. Permainan ini dilaksanakan pada siang/malam hari. Kalau siang antara jam 8.00 s/d 10.00 pagi. Kalau sore antara jam 15.00 s/d 18.00 sore. Kalau malam hari jam-jam sebelum anak tidur malam yaitu jam 19.00 s/d 22.00.

Latar belakang sosial budaya :

Permainan Sam Samsuddin ini dimainkan oleh anak-anak yang sebaya. Tidak ada penggolongan untuk memainkan permainan ini. Tetapi pada umumnya terdapat pada masyarakat anak-anak kampung dan terdapat pada anak-anak yang sebaya. Jadi jelasnya permainan ini dimainkan oleh masyarakat anak-anak pada umumnya.

Permainan Sam Samsuddin ini khususnya dimainkan oleh anak-anak rakyat biasa di Kabupaten Lahat.

Permainan ini hanya dilakukan untuk mengisi waktu senggang saja, disebabkan permainan ini agak sederhana.

Peserta/pelaku :

- | | | | |
|----|--------------------|---|----------------------|
| a. | Jumlahnya | : | 3 atau 4 orang anak. |
| b. | U s i a n y a | : | Usia anak-anak. |
| c. | Jenis Kelamin | : | Laki-laki/perempuan. |
| d. | Kelompok Sosialnya | : | Rakyat biasa. |

Peralatan/perlengkapan permainan :

Peralatan/perlengkapan yang dipergunakan adalah batu, biji buah dan tanah lapang. Antara batu dan biji sama saja, kalau salah satu ada. Kalau batu yang ada maka batu yang dipergunakan dan kalau biji buah yang ada maka dipergunakan biji buah.

(Foto dan rekamannya ada).

Latar belakang sejarah perkembangan :

Asal mula terjadinya permainan ini berasal dari upacara suatu perkawinan.

Jauh sebelum bangsa Indonesia merdeka sebelum bangsa Indonesia dijajah Belanda. Di daerah Pasemah jika ada orang akan nikah harus menyembelih kerbau yang bertanduk pandak atau bertanduk panjang.

Jalannya permainan :

a. Persiapannya :

Sebelum permainan dimulai diadakan undian dahulu. Jika pesertanya untuk menentukan yang kalah dan yang menang yaitu dengan uset atau usum.

b. Aturan permainan :

Kalau sudah uset atau usum maka tahulah siapa yang kalah dan yang menang. Bagi yang kalah harus menunduk dengan jongkok dan yang menang lainnya meletakkan tangan dalam keadaan terbuka di atas yang jongkok itu. Yang menang lainnya meletakkan tangan terbuka juga di belakang yang kalah dan meletakkan batu tadi ke salah satu tangan pemain yang menang.

c. Tahap permainan :

Untuk menentukan tahap-tahap permainan itu mulai dari persiapannya. Dapatlah ditentukan yang kalah akibat dari uset atau usum tadi.

Setelah dapat ditentukan yang kalah akibat dari uset dan usum tadi maka dapatlah ditentukan siapa yang menunduk dengan jongkok itu. Yang menunduk itu berarti yang kalah.

Tangan-tangan yang menang dengan keadaan terbuka diletakkan di atas belakang yang kalah.

Salah seorang yang menang itu meletakkan batu atau biji pada salah seorang yang menang itu.

Sambil meletakkan batu tadi serta menyebutkan Sam Samsuddin, Sam Samsuddin, mau kawin motong kerbau

kecil, motong kerbau besar dengan menyebutkan lagi Cak, Em, Cak, Em, Em.

Batu diterka oleh yang jongkok atau yang kalah itu di atas tangan peserta yang menang. Kalau terkaannya benar maka berhentilah dia jongkok, akan diganti oleh yang kena terka tadi. Barulah habis satu tahap. Itulah batas-batas satu tahap.

Tetapi untuk tahap ke I ada perbedaan dengan tahap-tahap ke I ada uset dan usumnya untuk menentukan siapa yang jongkok atau kalah pada tahap ke I itu.

Kalau pada tahap-tahap lainnya cukup dengan mereka batu itu berada dengan siapa.

Tahap ke I.

Yang akan main sebanyak 4 (empat) orang yaitu A, B, C dan D. Pada tahap ke I ini ditentukan dahulu siapa yang kalah, berarti dia yang jongkok. Untuk menentukannya yaitu dengan jalan uset dan usum.

Gambar :



Kalau 4 (empat) orang permulaan dengan jalan usum, kalau tinggal 2 (dua) orang dengan jalan uset.

Setelah hasil uset dan usum tadi, misalnya A yang kalah berarti A yang kalah dan harus menunduk dengan jongkok. Ketiga orang lain B, C dan D yang meletakkan tangannya dalam keadaan terbuka di atas yang jongkok.

Salah seorang meletakkan sebuah batu atau biji di atas tangan yang terbuka tadi, sambil menyebutkan :

Sam Samsuddin, Sam Samsuddin mau kawin motong kerbau kecil, motong kerbau besar.

Seluruh peserta sambil menyebutkan : Cak, Em, Em. Cak, Em, Em. Setelah selesai menyebutkan kata-kata itu baru batu itu diterka oleh yang jongkok. Batu tadi berada di tangan salah seorang B, C atau D.

Gambar :

Penonton



Misal A, yang kalah, A menunduk dengan jongkok.



A menerka bahwa batu berada di tangan B.

Setelah diterka oleh A, bahwa batu berada di tangan B. ternyata terkaannya benar (batu pada tangan B tadi), maka B langsung jongkok menggantikan posisi A, yang jongkok tadi. Karena terkaan A tadi benar, sekarang A telah bebas.

Tahap ke II.

Dalam posisi tahap ke II si B yang jongkok. Salah seorang dari peserta A, C atau D meletakkan batu di atas tangan A, C atau D sambil menyebutkan Sam Samsuddin, Sam Samsuddin mau kawin motong kerbau besar.

Seluruh peserta sambil menyebutkan : Cak, Em, Em. Cak, Em, Em. Setelah selesai menyebutkan kata-kata itu baru batu itu diterka yang jongkok.

Gambar :

B yang sedang menunduk dengan jongkok.



Selesai diterka oleh B, siapa di antara A, C dan D, maka diterka oleh B adalah si D yang memegang batu itu. Tetapi terkaan si B salah karena yang memegang batu adalah C, maka dalam hal ini yang jongkok lagi di dalam tahap ke III tetap B. Karena terkaan dari B salah.

Tahap ke III.

Dalam posisi pada tahap ke III ini B yang jongkok untuk kedua kalinya, karena terkaannya salah.

Gambar :



Pada tahap ke III sama saja pada tahap ke II. Salah seorang di antara A, C dan D meletakkan batu di atas salah seorang tangan A, C atau D sambil menyebutkan :

Sam Samsuddin, Sam Samsuddin mau kawin lagi motong kerbau kecil motong kerbau besar. Sambil seluruh peserta menyebutkan juga : Cak, Em, Em, Cak, Em, Em.

Setelah itu baru B menerka batu tadi. Diterka oleh B lagi kebenaran benar terkaannya, batu terdapat pada D.

Dan kalau permainan akan diteruskan maka yang jongkok adalah D. Tahap-tahap selanjutnya sama saja seperti tahap-tahap sebelumnya. Tergantung pada permufakatan peserta permainan akan diteruskan atau tidak.

d. **Konsekwensi kalah menang :**

Yang kalah harus menunduk dengan jongkok. Bagi yang menang meletakkan tangan dalam keadaan terbuka di atas yang jongkok. Salah seorang yang menang meletakkan batu di atas tangan yang menang tadi, seperti dipukul walaupun dilapisi dengan tangan yang menang.

Peranannya masa kini :

Pada waktu sekarang permainan ini masih digemari anak-anak. Permainan ini untuk melatih kecekatan dan supaya perhatian terkonsentrasi.

Tanggapan masyarakat :

Kurang baik, tanggapan masyarakat, sebab ada kata-kata kawin dan menyebut nama Sam Samsuddin ini menyinggung perasaan orang lain.

Apalagi kebenaran nama orang lain sama dengan nama permainan itu.

-oOo-

17. MANDI UREK-UREKAN

Asal bahasa : Bahasa daerah Musi Ilir Sekayu. Kabupaten Musi Banyu Asin Sumatera Selatan.
Urek = mengejar dengan berenang.
Urek-urekan = kejar-mengejar dengan berenang.

Kepala Daerah : Semua desa-desa di daerah Kabupaten Musi Banyu Asin pada umumnya berada di pinggir sungai Musi, tepian Musi. Jadi permainan ini permainan di air/sungai.

Mandi Urek-Urekan : Adalah permainan saling kejar-mengejar di sungai Musi (di air). Dimainkan oleh anak-anak laki-laki saja atau anak-anak wanita saja. Waktunya kapan saja. Tapi biasanya di saat waktu mandi. Pagi hari siang hari atau sore hari.

Peristiwa/suasana/waktu :

Karena permainan ini dilakukan di air (biasanya di Sungai/kali) air yang mengalir maupun yang tidak mengalir dan bahkan sekarang ini masih tampak di kolam renang, maka permainan dilakukan kapan saja, tetapi biasanya dilakukan pagi hari dan sore hari setiap mereka pergi mandi.

Latar belakang sosial budaya :

Permainan ini bebas dilakukan siapa saja di kalangan anak-anak dari rakyat biasa. Anak-anak yang ikut dalam permainan ini tidak mutlak harus sama besar. Bila si anak merasa kecil badannya, sudah tentu akal dan daya upaya dipakai untuk mengimbangi segala kekurangan tenaganya.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Beberapa informasi yang kami dapatkan mengatakan bahwa mereka sulit untuk menentukan bagaimana proses pertumbuhan permainan ini, sampai kita mewarisi permainan ini sampai sekarang. Kemungkinan permainan ini disebabkan kekurangan hiburan, maka anak-anak pada masa itu pergi ke sungai/kali untuk mandi sambil bermain-main maka mereka sepakat untuk saling kejar-mengejar, dan disalurkan menjadi satu permainan yang bermanfaat dan berguna untuk pembinaan jasmani anak-anak dengan segala peraturan permainannya. Data permainan ini yang tertulis belum dapat diketemukan, mungkin pada waktu itu belum dianggap perlu.

Permainan ini masih sering terlihat di desa-desa yang ada sungai/kalinya juga di kolam-kolam renang.

Peserta/pelaku :

- a. **Jumlahnya** : Permainan ini dilakukan oleh anak lebih dari 2 orang, sampai puluhan sesuai dengan keadaan.
- b. **Usianya** : 6 tahun s/d 15 tahun (tapi kadang-kadang orang dewasa pun sering ikut bermain).
- c. **Jenis Kelamin** : Permainan ini biasanya dilakukan oleh laki-laki saja atau anak perempuan saja. Jarang sekali bermain campuran antara laki-laki dengan perempuan.
- d. **Kelompok Sosial** : Permainan ini boleh diikuti oleh siapa pun dan dari lapisan masyarakat mana pun asal mereka berminat untuk ikut melaksanakannya.

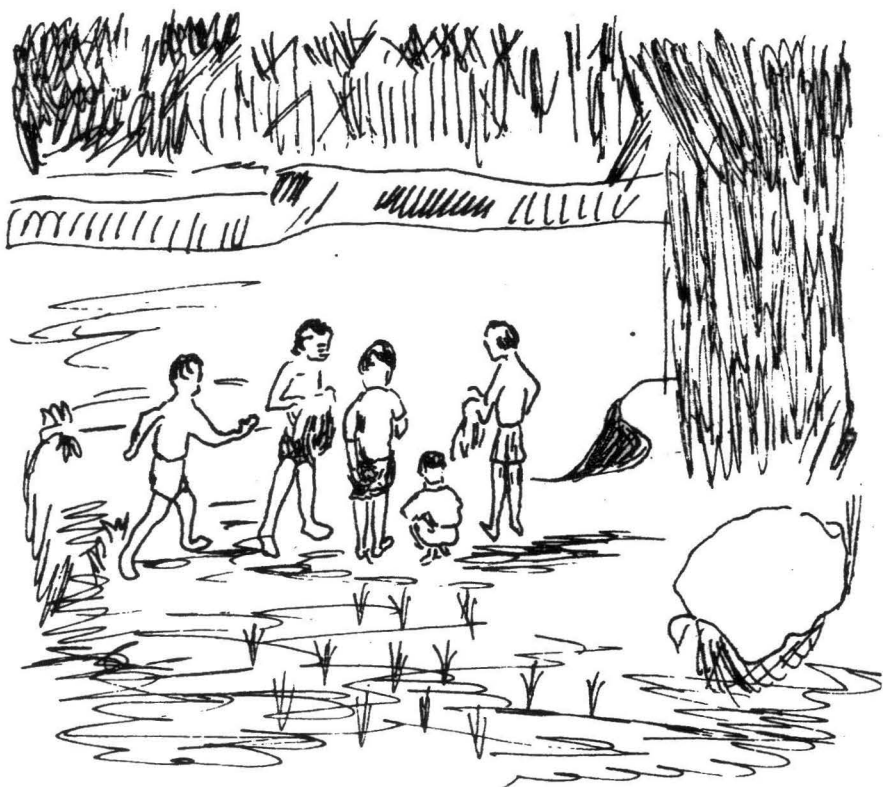
Peralatan/perlengkapan permainan :

- a. **Lapangan tempat bermain** :

Bermain urek-urek ini dilakukan pada waktu mereka pergi mandi, jadi permainan ini dilakukan di sungai/kali jadi

tidak terlalu sulit untuk mempersiapkannya sebelum permainan itu dimulai, kalau memang merupakan tempat yang sangat baik untuk melakukan permainan ini.

Gambar :



b. Sin :

Sin ini dilakukan sebelum permainan dimulai dan atas kesepakatan bersama. Sin ini adalah sarana tempat istirahat kalau merasa lelah setelah dikejar ke sana ke mari juga tempat berkumpulnya semua pemain dan tempat mulanya pemain mengejar (ngurek) mulai bergerak.

Sin ini dapat berupa tempat/tepiian yang diberi batas yang telah ditentukan bersama. Sin inilah yang harus dicapai kalau merasa lelah oleh pemain yang dikejar, apabila dia berhasil tanpa halangan dari pemain yang

mengejar sambil menyebut kata Sin, permainan ini bebaslah dari kejaran musuh (ngurek). Di beberapa desa ada yang menyebut Sin ini dengan kata "Unjo" namun prinsipnya sama.

Gambar :



Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) :

Permainan ini sama sekali tidak memakai iringan musik.

Jalannya permainan :

a. **Persiapannya :**

Sebelum permainan dimulai, sebagaimana biasa diadakan undian berupa Sut untuk menentukan salah seorang pemain ngurek (mengejar) dan yang lainnya "Cul" (dikejar) yang sudah biasa dipergunakan untuk menyatakan pemain yang ngurek ini. Selain sistim Sut juga dengan um - pim - pah.

a. **Aturan permainan :**

Pada umumnya peraturan permainan ini tidak pernah di-

umumkan sebelum permainan dimulai dan karena telah sama-sama dimaklumi oleh semua peserta. Bagi pemain yang bertugas "ngurek" dia harus mengejar dan tidak boleh menunggu di tempat Sin saja, sedang yang "Cul" boleh bebas bergerak dan berkelompok atau jaraknya boleh jauh, tapi pemain yang dikejar tidak boleh naik ke darat.

Apabila salah seorang pemain yang dikejar tadi didapatkan atau dikenai anggota tubuhnya oleh pengejar maka bergantilah tugas mengejar kepada yang terkena itu, sedang yang ngurek tadi berubah menjadi "Cul" atau dikejar, begitulah seterusnya.

c. Tahap-tahap permainan :

Setelah persiapan rampung maka permainan ini segera mulai. Pemain yang "ngecul" (dikejar) akan bertebaran menjauhi Sin (tempat istirahat) sedang yang "ngurek" siap untuk mendapatkan mangsanya sedangkan yang "ngecul" berhati-hati jangan sampai terkena oleh yang ngurek, dengan segala tipu muslihatnya.

Gambar :



Misalnya yang ngurek berhadapan dengan yang ngecul yaitu si B, maka si B akan berusaha untuk menipu si A dengan menyelam. Bagi anak yang napasny tahan untuk menyelam dalam watu yang lama baru timbul ke permukaan air itu tentu akan menyulitkan bagi anak yang bertugas ngurek, juga anak yang cepat larinya/renangnya kalau dikejar oleh anak yang ngurek.

Apabila pada saat si A mengejar si B dan si B merasa lelah maka si B akan berusaha untuk mendapatkan Sin dan bila si B berhasil mencapai Sin dia akan berkata Sin, maka terlepaslah si B dari kejaran si A dan begitulah seterusnya pada pemain-pemain lainnya.

Bilamana yang bertugas ngurek mendapatkan salah satu pemain maka bergantilah tugas ngurek (pengejar), begitulah seterusnya.

Perlu diketahui, bagi mereka yang bertugas ngurek (mengejar) mendapatkan mangsanya, maka dia akan memberitahukan bahwa bukan dia lagi yang ngurek dan mengatakan siapa yang ngurek selanjutnya, mungkin saja pada saat berlangsung permainan ini ada salah seorang atau lebih anak yang ingin ikut bermain maka kesempatan ini dimanfaatkan untuk menyatakan mau ikut, dengan syarat haru "Sut" terlebih dahulu dengan yang bertugas ngurek pada saat itu.

Bila menang dalam sutnya dia akan Cul dan bila kalah dia lah yang ngurek (mengejar).

d. **Konsekwensi kalah menang :**

Secara khusus hukuman yang kalah dan sebaliknya bagi pemain yang menang, memang belum pernah ada kecuali sudah ada sebelumnya. Seperti telah diuraikan dalam peraturan dan tahap-tahap permainan di atas, sudah jelas bahwa konsekwensi kalah menangnya hanya bila yang ngurek (mengejar) dapat memegang bagi tubuh yang di-"Cul" (dikejar) maka yang ngecul ini harus menggantikan sebagai pengurek (pengejar) dalam tahap berikutnya. Demikianlah permainan ini berlangsung berulang-ulang sampai pada saatnya mereka berhenti atas kemauan

anak-anak itu, juga mungkin karena sudah letih atau mungkin merasa badannya kedinginan atau matanya sudah perih dan mungkin juga waktunya sudah tidak mengizinkan.

Peranannya masa kini :

Permainan Mandi Urek-urekan ini di samping berperan sebagai hiburan bagi anak-anak sambil mandi di dalam air sungai atau kali dan kolam renang juga berfungsi sebagai pembinaan jasmani bagi anak-anak dalam rangka meningkatkan kesehatan, terutama melatih pernafasan dan Bergeraknya ke seluruh anggota tubuh.

Sebenarnya permainan ini masih nampak di Sumatera Selatan, ini kalau anak-anak mandi di sungai-sungai/kali-kali dan kolam renang, maka tampak mereka bermain urek-urekan (kejar-kejaran) dengan riang gembiranya.

Tanggapan masyarakat :

Pada masa lampau permainan ini sangat digemari oleh anak-anak dan permainan satu-satunya bagi anak-anak apabila mereka pergi mandi di sungai/kali dan kolam renang, namun saat ini masih digemari oleh anak-anak.

Tapi di desa-desa anak-anak akan dilarang oleh orang tua mereka bermain-main sambil mandi di sungai/kali, karena mereka takut dan menakut-nakuti anaknya, kalau di sungai/kali itu banyak bahayanya, ular dan lain-lainnya. Dan begitu juga bagi anak-anak di kota yang mandi di kolam renang, orang tua anak-anak itu takut anak-anaknya masuk angin kalau main-main dan terlalu lama berendam dalam air.

Walaupun mungkin pada masa kanak-kanak orang tua mereka ini sangat menggemari permainan ini, dan mereka dapat membayangkan pada masa kanak-kanak mereka. Tapi orang tua atau masyarakat masa kini lebih menjuruskan anak-anaknya kalau berenang yaitu untuk bentuk-bentuk renang yang ada hubungannya dengan olah raga renang baik Nasional maupun Internasional seperti : renang kupu-kupu, loncat indah dan sebagainya.

18. CEPAK CANTING

Nama permainan :

Cepak Canting adalah nama permainan anak-anak yang sangat sederhana sekali.

Peristiwa/suasana/waktu :

Permainan Cepak Canting di kalangan anak-anak di daerah Kabupaten Batu Raja sampai saat ini masih bisa dimainkan. Mereka bermain pada umumnya terdorong oleh rasa hanya untuk mengisi waktu luang saja, terutama pada waktu libur. Peristiwa permainan "Cepak Canting" dapat dilakukan pada setiap saat, di mana ada waktu senggang mereka bermain. Waktu yang digunakan biasanya siang ataupun malam. Kegiatan permainan ini tidak ada hubungannya dengan peristiwa-peristiwa tertentu, mereka bermain semata-mata karena terdorong oleh rasa kegembiraan yang spontan saja.

Di dalam permainan yang dilakukan pada malam hari, biasanya memilih waktu kira-kira pada saat Bulan Purnama sedang bersinar. Bermain pada waktu malam remang memang paling mereka senangi mengingat situasinya sangat cocok untuk bersembunyi, sehingga akan sukar bagi penjaga untuk menerka secara pasti siapa yang dipanggilnya tersebut. Penjaga yang kena giliran main pada malam hari harus ulet, konsentrasi serta mengenal gerakan-gerakan yang sedang bersembunyi. Dia tidak akan semudah seperti pada siang hari.

Latar belakang sosial budaya :

Pada mulanya permainan "Cepak Canting" tersebut hanya dimainkan oleh orang-orang dari kalangan tertentu saja, yaitu masyarakat feodal, sehingga popularitas dari permainan tersebut sangat terbatas. Keterbatasan ini disebabkan adanya cara pergaulan atau komunikasi dengan orang-orang kebanyakan kurang sehingga perkembangannya tidak pesat. Selanjutnya dengan adanya kesadaran dalam masyarakat itu sendiri bahwa sebetulnya masyarakat tersebut telah terkotak-kotak di mana satu sama lain mempunyai cara hidup atau kebiasaan yang berbeda-beda. Di satu pihak ada masyarakat yang telah banyak dipengaruhi oleh kaum penjajah dan masyarakat yang tertindas.

Lama kelamaan adanya batas dari fihak-fihak tersebut bisa dihilangkan berkat adanya kesadaran dari kedua belah fihak. Pergaulan berkomunikasi dengan rakyat kebanyakan sudah berjalan secara bebas tidak ada lagi perasaan yang membatasi mereka. Semakin terintegrasinya mereka satu sama lain dalam pergaulan hidup maka terciptalah suatu masyarakat yang saling adanya ketergantungan. Demikian pula permainan cepak canting itu sendiri berkembang terbawa arus pergaulan hidup dari masyarakat feodal ke masyarakat kebanyakan dan terus tersebar luas. Tentang corak permainan itu sendiri yang berkembang sudah berlangsung dari satu generasi ke generasi lain dan akhirnya hidup dalam satu masyarakat sampai sekarang.

Sifat dari permainan cepak canting tersebut pada saat sekarang hanya merupakan kegiatan rekreasi saja, terutama untuk mengisi waktu atau mengalihkan perhatian anak-anak ke perbuatan yang negatif. Permainan tersebut di samping berlaku sebagai hiburan juga dapat dipakai sebagai melatih berfikir dan ketangkasan seseorang.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Negara kita yang pernah dijajah, masih terdapat sisa-sisa peninggalan yang mempengaruhi cara kehidupan masyarakat kita. Kita akui faktor-faktor tersebut masih ada yang melekat ataupun sedikit demi sedikit hilang karena pengaruh perkembangan zaman, baik yang sifatnya positif maupun negatif. Demikian akan halnya permainan cepak canting ini mungkin sebagian ada pengaruh dari perkembangan zaman dimaksud. Perkembangan sejarah permainan tersebut, dahulu sampai sekarang masih sama, mungkin di sana-sini ada perubahan cara bermain. Hal ini mungkin dilatar belakangi oleh waktu zaman dahulu/penjajahan dan sekarang sudah zaman merdeka. Misalnya saja dulu tonggak adalah satu-satunya alat untuk tumpuan permainan (tanpa suara). Karena dulu mungkin tidak boleh ribut, karena masih adanya perang dan lain sebagainya. Sekarang tonggak tersebut diganti dengan canting dan diisi dengan batu kerikil agar bila ditendang bersuara dan bisa ditendang oleh peserta di semua tempat di mana mereka itu bersembunyi.

Peserta/pelakunya :

Jumlah peserta dalam permainan "Cepak Canting" ini tidak terbatas, lebih banyak yang ikut akan lebih senang, sebab terasa suasana tegang dan menyenangkan. Pesertanya terdiri dari anak-anak yang berusia antara 10 tahun sampai dengan 15 tahun. Pada umumnya anak laki-laki yang sedang tumbuh menjadi besar yang paling senang bermain, tetapi tidak jarang anak-anak perempuan ikut serta. Hanya biasanya kalau anak-anak perempuan ikut terpisah khusus dengan teman-teman sejenisnya. Kelompok yang biasanya memainkan permainan tersebut merata dari segala kelompok lapisan masyarakat. Mereka bermain semata-mata hanya untuk melepas ketegangan sehari-hari, setelah membantu orang tuanya bekerja di ladang atau sebagai semacam kegiatan olahraga saja.

Peralatan/perlengkapan :

Perlengkapan yang biasa dipakai untuk permainan tersebut memang cukup sederhana dan tidak memakai biaya. Alat tersebut digunakan dari kaleng susu bekas yang tidak dipakai lagi yang ukurannya kira-kira berdiameter 10 cm dan tingginya 15 cm. Kaleng tersebut dilubangi, maksudnya untuk dimasuki batu-batu kecil/kerikil, yang gunanya apabila disepak akan kedengaran bunyi sehingga teman-teman yang sedang bersembunyi akan mengetahui bahwa kaleng tersebut ada yang menendang dan sebagai tanda bahwa kaleng tersebut berada di

Gambar :



luar garis lingkaran/batas di mana kaleng tersebut diletakkan.

Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) :

Pelengkap di dalam permainan "Cepak Canting" tidak ada atau tanpa diiringi musik, yang menandai ciri khas dari pada permainan tersebut.

Jalannya permainan :

- a. Para pelaku atau peserta diundi, siapa-siapa yang berhak bersembunyi dan siapa yang bertugas sebagai penjaga. Penjaga hanya seorang saja. Cara mengundi, siapa yang sutnya menang maka dia berhak untuk bersembunyi sedang yang kalah harus menjaga. Misalnya peserta 10 orang, satu di antaranya bertugas sebagai penjaga, maka yang sembilan harus bersembunyi. Kaleng yang dipakai sebagai alat tumpuan penjaga tersebut diletakkan di tengah lingkaran yang sudah diberi batas dengan tanda lingkaran.
- b. Pada permulaan permainan, salah seorang peserta yang akan bersembunyi harus menendang kaleng yang diletakkan pada lingkaran tersebut. Dia harus berusaha menendangnya sejauh mungkin. Hal ini untuk memberi kesempatan kepada para peserta untuk lari segera dan bersembunyi. Si penjaga harus waspada ke mana kaleng tersebut akan diarahkan. Begitu kaleng tersebut ditendang maka penjaga harus segera mengejar dan memungut kembali untuk kemudian diletakkan di tempatnya semula. Berbareng dengan ditendangnya kaleng tersebut, peserta lain pun serentak masing-masing berlarian untuk bersembunyi. Tugas penjaga kaleng sekarang adalah mencari peserta yang bersembunyi. Barang siapa yang bersembunyi itu kena terka/dipanggil dengan tepat namanya oleh penjaga, maka ia akan berstatus sebagai tawanan. Pada waktu penjaga tadi memanggil, dia harus cepat kembali ke tempat di mana kaleng tersebut diletakkan sambil memegang atau menginjaknya, jangan sampai didahului oleh yang dipanggil.
Bilamana penjaga terdahului oleh yang dipanggil dan

sempat menendang, maka dia berhak kembali bersembunyi atau kawan-kawan yang telah ditawan bebas untuk bersembunyi kembali. Pada waktu penjaga sedang beroperasi mencari yang bersembunyi, kaleng yang tumpuan tersebut tidak boleh dibawa-bawa oleh penjaga.

Penjaga harus bisa memanggil/menerka dengan tepat paling sedikit 3 orang, apabila dia ingin melepaskan diri sebagai penjaga. Andaikata sudah menemukan sampai batas yang dimaksud, maka dia (penjaga) akan berseru sambil mengucapkan : "Angin-angin" dan harus dijawab oleh peserta yang sedang bersembunyi dengan "Cup mutung" sambil menampakkan diri dan selanjutnya akan menyaksikan siapa-siapa pengganti tugas sebagai penjaga. Begitulah seterusnya permainan ini berlangsung terus sampai mereka merasa lelah dan sepakat untuk berhenti.

Andaikata permainan ini dilakukan pada malam hari, tetapi disesuaikan dengan situasi pada waktu itu, misalnya sedang terjadi bulan purnama. Dalam keadaan demikian, maka akan lebih sulit bagi si penjaga canting, sebab akan sukar dengan tepat menerka yang sedang bersembunyi. Oleh karena itu apabila permainan dilangsungkan pada malam hari, biasanya penggantian penjaga akan berlangsung lama, dan akan berlangsung seru. Di sini penjaga dibutuhkan kewaspadaan, kecermatan untuk menguasai medan tempat persembunyian.

c. Tahap-tahap permainan :

1. Semua peserta yang ikut bermain "Cepak Canting" berkumpul berembuk membicarakan syarat-syarat yang akan ditentukan atau lama permainan, apabila mereka sepakat barulah permainan dimulai dengan serempak "Sut", yang kalah harus menjaga canting.
2. Apabila mereka sudah selesai "Sut" dan diketahui siapa yang akan menjadi petugas giliran jaga siap-siap untuk melakukan tendangan pertama oleh salah seorang peserta.
Dengan dimulainya tendangan pertama oleh salah seorang peserta, maka peserta lain secara serempak

berlarian mencari tempat persembunyian.
Diusahakan pada tendangan pertama cacing tersebut
agar ditendang sejauh mungkin, ini maksudnya untuk
memberi kesempatan bagi yang lain untuk bersembu-
nyi.

Gambar :



Gambar :



Demikian pula si penjaga harus mengejar cacing yang ditendang tadi untuk segera disimpan kembali di tempat yang sudah diberi tanda. Apabila sempat mengembalikannya sambil menerka yang sedang berlari dengan tepat, maka yang kena panggil akan jadi tawanan.

Gambar :



Penjaga

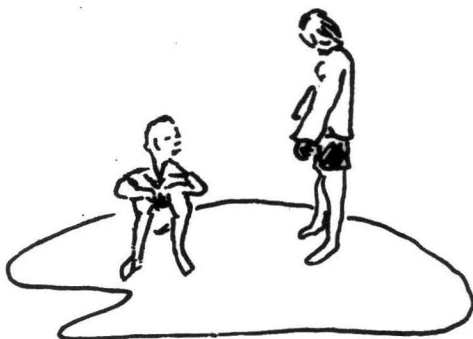


Tawanan

3. Pada kesempatan lain "Penjaga" bisa menawan seorang lagi, sehingga jumlah tawanan menjadi 2 orang. Suatu saat peserta lain mendapat kesempatan menendang cacing maka si tawanan tadi bebas dan berhak sembunyi kembali. Ini berarti bahwa yang ditawan tertolong, kesempatan menjadi penjaga hilang.



Penjaga



Tawanan

4. Bilamana si penjaga sampai bisa menawan 3 orang, maka dia akan berseru dengan mengatakan kata-kata "Angin " dan disambut dengan bersembunyi dengan kata-kata "Cup mutung ". Ini menandakan telah terjadi sesuatu yaitu penjaga telah mencapai target untuk bebas menjadi penjaga. Sekarang akan diganti dengan yang baru. Yang baru tadi akan ditentukan dalam "Sut" di antara ketiga tawanan tersebut, yang kalah sut akan bertugas menjadi "Penjaga".

Ada kalanya si penjaga tidak diganti-ganti sampai permainan itu selesai. Kadang-kadang ada yang sampai menangis karena selama bermain ia terus-menerus menjadi penjaga.

Bilamana ada peserta yang ingin ikut, dia harus "Sut" dulu dengan penjaga yang sedang bertugas. Ada kemungkinan yang baru menjadi penjaga karena kalah sut.

d. **Konsekwensi kalah menang :**

Di sini memang dibutuhkan kegesitan dari tiap peserta termasuk penjaga, karena apabila mereka lengah atau tidak semangat maka si penjaga akan terus-menerus bertugas, sampai permainan selesai. Hal semacam inilah yang mereka selalu hindarkan, sehingga dengan demikian tiap peserta harus waspada dan mengatur taktik dan strategi masing-masing.

Peranannya masa kini :

Dikarenakan perkembangan zaman dari tahun ke tahun yang disertai dengan munculnya berbagai permainan yang menarik, maka permainan "Cepak Canting" pada saat ini sudah agak berkurang. Ini disebabkan karena beralih pada permainan lain yang baru timbul. Tetapi walaupun demikian masyarakat setempat masih menggemarnya untuk meluangkan waktu senggang, karena permainan ini tidak memakai biaya mahal, cukup hanya dengan kaleng kosong saja.

Tanggapan masyarakat :

Masyarakat di sekitar di mana permainan ini berkembang, sampai saat ini sewaktu-waktu masih memainkannya, karena biaya murah dan sifatnya menyeluruh disenangi oleh tingkatan/lapisan masyarakat.

—oOo—



GUDANG KERO

Nama permainan :

Dinamakan Gudang Kero, Gudang Kera atau Buntut Kera tidak mengandung arti tersendiri. Mungkin diberi nama tersebut diambil dari bentuk pemain yang menjadi pelaku diharuskan memakai kain yang dililitkan di pinggangnya, sehingga kain yang di belakangnya membentuk seperti ekor kera. Pemain yang pakai sarung/kain tersebut merupakan salah seorang pemain yang bertugas sebagai pelaku dalam permainan tersebut, sedang peserta lainnya berpakaian biasa saja.

Peristiwa/waktu :

Permainan Gudang Kero dapat diadakan secara bebas baik pagi, sore maupun malam hari, jadi tidak terikat pada waktu tertentu. Lama permainan tidak ada ketentuannya yang pasti. Mereka bermain bebas, selama mungkin atau bisa berhenti pada setiap saat. Jadi tergantung kepada kesepakatan kapan mulai dan kapan berakhir. Ada kalanya mereka di waktu istirahat pada waktu senggang sekolah suka memanfaatkan kesempatan waktu tersebut, lamanya sudah tentu terbatas pada waktu istirahat. Pada waktu bermain selama istirahat tersebut mereka bermain biasa saja tanpa menggunakan kain/sarung yang dililitkan di pinggang.

Adapun sifat dari permainan ini hanyalah merupakan acara rekreatif saja tidak ada hubungannya dengan kebiasaan tradisional dari masyarakat tersebut.

Latar belakang sosial budayanya :

Pada masyarakat di mana permainan tersebut ditemukan, sudah merupakan acara permainan biasa sehari-hari oleh kelompok sosial yang merata. Tidak khusus dimainkan oleh kelompok sosial tertentu.

Acara permainan Gudang Kero hanya merupakan permainan yang sifatnya rekreasi. Selain sebagai permainan yang mengasyikkan dalam mengisi waktu-waktu senggang, permainan ini dapat juga mengalihkan/mengarahkan perhatian anak-anak untuk mematuhi peraturan permainan, sehingga terlepas dari perbuatan-perbuatan yang tak menentu, seperti merusak tanam-

tanaman dan lain sebagainya. Dalam permainan ini selain sebagai hiburan juga untuk melatih ketangkasan lari, ketajaman mata, telinga baik bagi pelaku maupun peserta.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Permainan ini berasal dari Kecamatan Martapura Kabupaten Batu Raja yang menyebar ke daerah sekitarnya.

Tidak diketahui dengan pasti dan jelas kapan permainan ini dimulai namun permainan ini telah ada dan masih digemari oleh masyarakat sejak zaman dahulu, yaitu sejak zaman penjajahan Belanda.

Perkembangan sejarah permainan ini dari dahulu sampai sekarang masih sama, mungkin di sana-sini ada beberapa perubahan misalnya yang semula pelakunya harus pakai kain/sarung yang dililitkan di pinggang karena waktu dan situasi permainan tidak mengizinkan maka syarat tersebut jarang dipenuhi, cukup pakaian biasa saja. Misalnya bilamana permainan tersebut dilakukan pada waktu istirahat di sekolah.

Peserta/pelakunya :

- a. Jumlah peserta dalam permainan Gudang Kero ini tidak terbatas, tetapi walaupun demikian biasanya mereka juga tergantung kepada tersedianya tiang atau tumpuan tempat mereka berpegangan/berlindung dari jamahan si pelaku. Para peserta biasanya sebanyak sekitar 6 orang. Andaikata yang ikut melebihi atau dua kali sebanyak peserta tersebut dapat membentuk kelompok/grup lain.
- b. Rata-rata usia peserta dalam permainan ini sekitar antara 10 – 15 tahun. Pada umumnya umur anak di sekitar ini sedang dalam penuh energik dan vitalitas untuk bermain dan bergerak bersuka ria.
- c. Para peserta dari permainan ini terdiri dari laki-laki saja. Tetapi tidak jarang yang wanita pun biasa bermain ini dan terbatas di lingkungan teman sejenisnya saja. Karena sifat dari permainan itu sendiri untuk bersuka ria/rekreasi maka kadang-kadang permainan ini dicampur baik laki-laki maupun wanitanya. Tapi yang jelas bahwa dalam permainan tersebut membutuhkan kecekatan, kegesitan dalam setiap gerakan. Hal ini cocok dimainkan oleh anak laki-laki.

- d. Kebiasaan dalam melakukan permainan tersebut hampir merata dari setiap golongan masyarakat yang ada di daerah di mana permainan itu berasal. Permainan Gudang Kero ini digemari oleh setiap anak dari berbagai lapisan, terutama mereka bermain untuk mengisi waktu senggang di kala mereka tidak mempunyai kegiatan lain, seperti membantu orang tua di sawah atau ladang.

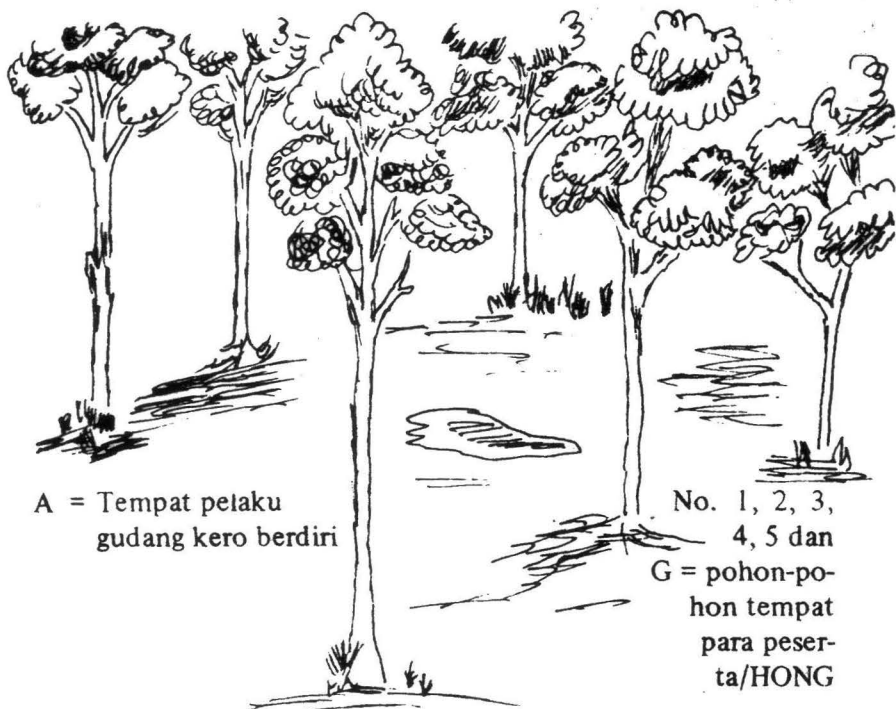
Peralatan/perlengkapannya :

Peralatan yang dibutuhkan tidak terlalu banyak makan biaya cukup dengan apa adanya, seperti pohon-pohon atau tiang-tiang yang berada di halaman rumah, jadi dalam permainan ini tidak disediakan peralatan secara khusus. Alat tersebut nantinya akan digunakan/dipakai sebagai tumpuan atau pegangan untuk menghindar dari jamahan/sentuhan dari pelaku (kero). Mungkin dapat disamakan dengan tempat-tempat pemberhentian dalam permainan rounders yang dinamakan "Hong". Bilamana memungkinkan mereka membuat pancangan dari bambu/kayu-kayu bekas sebagai tanda untuk dipakai dan ditentukan secara sah tempat tumpuan. Pancangan atau tempat pemberhentian tersebut banyaknya sesuai dengan peserta yang ikut, kecuali satu yaitu pelaku (kero) tidak memerlukan tanda tempat tumpuan. Jadi bila pesertanya 7 orang maka yang memakai tanda/tiang hanya 6 tempat, yang satu bertindak sebagai pelaku bebas berlari kesana-kemari. Selain hal-hal tersebut yang diperlukan sebagai peralatan permainan maka pelaku diharuskan memakai kain/sarung yang dililitkan di pinggang sehingga di belakangnya membentuk seperti buntut kera.

Iringan (musik/gamela; dan sebagainya) :

Secara khusus tidak ada iringan musik yang mengiringi permainan tersebut. Tetapi mereka biasa dalam permainan para peserta mencemoohkan pelaku (gudang kero) maksudnya supaya dia nantinya panas dipermainkan sehingga dia akan berlari kesana-kemari berusaha menangkap atau menyentuh salah satu kawannya.

Gambar :



A = Tempat pelaku
gudang kero berdiri

No. 1, 2, 3,
4, 5 dan
G = pohon-po-
hon tempat
para peser-
ta/HONG

Jalannya permainan :

- a. Pada permulaan akan dilangsungkan permainan, para peserta mengadakan kesepakatan terlebih dahulu, kira-kira di mana akan mengambil tempat permainan, jumlah peserta yang ikut. Setelah disetujui lokasi tempat permainan serta persyaratan-persyaratan lainnya seperti tiang-tiang/pohon-pohon yang akan dipakai sebagai tempat/hong pemberhentian ditentukan pula banyaknya yang akan turut serta dalam permainan. Misalnya yang ikut peserta 6 orang dan pelaku (gudang kero) jadi jumlah keseluruhan menjadi 7 orang. Si pelaku tidak membutuhkan tiang/tempat hong pemberhentian, justru dia itu akan berusaha supaya jangan menjadi seorang "Gudang Kero". Biasanya mereka mengambil tempat di pekarangan rumah atau di bawah pohon-pohon yang banyak tiang-tiangnya.

Jarak tumpuan/hong satu ke hong lain tidak boleh terlalu dekat, diusahakan minimal jaraknya 5 meter.

Setelah diundi dan ditetapkan siapa-siapa yang akan menjadi pelaku/gudang kero maupun peserta, mereka siap-siap menempati tempat/hong tersebut. Gudang Kero harus berdiri di tengah-tengah. Dia harus memakai kain yang dililitkan di pinggang dan di belakangnya akan membentuk seperti buntut kera.

- b. Setelah segala sesuatunya siap maka dimulailah permainan. Peserta yang 6 orang yang menempati hong-hong tersebut mulai berseru-seru atau berteriak-teriak memanggil pelaku dengan kata-kata awas, awas, awas kero dan lain sebagainya yang sifatnya mencemoohkan si Gudang Kero. Dengan cemoohan dan teriakan tadi maka hati si pelaku akan menjadi panas dan mulailah mengejar kesana-kemari berusaha untuk menangkap atau menyentuh kawannya yang menempati hong tersebut. Apabila peserta dalam posisi sedang memegang hong maka ia tidak boleh ditangkap atau disentuh, hal tersebut sudah merupakan alat pengaman bagi si peserta. Tetapi bila salah seorang peserta sedang tidak memegang hong maka si Gudang Kero menyentuhnya atau mendahului memegang hong yang dimaksud maka tugas si pelaku (gudang kero) akan berpindah tangan kepada peserta yang tempat/hongnya didahului atau badannya kena sentuh.

Posisi peserta yang menempati masing hong harus berubah-ubah dari satu tempat ke tempat lain dengan cara bertukar tempat. Cara bertukar tempat tersebut harus diperhitungkan jangan sampai diketahui oleh Gudang Kero sebab bilamana diketahui maka si Gudang Kero akan menyerobot salah satu tempat yang ditinggalkan begitu terjadi pertukaran tempat di antara peserta. Oleh sebab itu dalam cara melakukan pertukaran tempat sesama peserta harus terjadi adanya saling pengertian, jangan sampai peserta yang satu sudah bergerak akan pindah tetapi kawannya yang dituju masih tetap tinggal diam. Ini akan memberi kesempatan kepada si Gudang Kero untuk mengambil alih tempat yang ditinggalkan tadi dan terjadi pertukaran Gudang Kero. Pada suatu

saat apabila ada salah seorang peserta yang diam saja tidak mau bergerak/pindah tempat karena kurang aktif maka si Gudang Kero berhak untuk memaksanya berpindah dengan cara diultimatum yaitu menghitung bilangan dari satu sampai dengan seratus. Bilamana pada hitungan yang keseratus masih diam saja maka peserta yang diam tersebut otomatis akan menjadi Gudang Kero dan tugas Gudang Kero semula akan beralih. Untuk menghindarkan hal tersebut kawan-kawan lainnya harus bisa menolong, dengan cara memancing meninggalkan tempat hongnya masing-masing atau bertukar tempat secara beramai-ramai. Dalam keadaan seperti itu diharapkan si Gudang Kero tadi terpengaruh untuk mengalihkan perhatian ke tempat lain sehingga tidak lagi dipusatkan kepada yang diultimatum, memang itu yang diharapkan. Pada saat keadaan demikian yang diultimatum harus cepat berpindah tempat mencari yang kosong. Bilamana berhasil maka ultimatum menjadi gugur. Setiap peserta harus sudah berpindah tempat paling sedikit dua kali. Bilamana belum maka si Gudang Kero berhak untuk memaksanya berpindah tempat secara berturut-turut. Bilamana sudah melakukan perpindahan dua kali, si Gudang Kero tidak bisa memaksa untuk berpindah tempat. Demikianlah permainan tersebut berlangsung sampai mereka puas.

Gambar :



"GUDANG KERO" , memakai sarung/kain, yang dililitkan di pinggang.

c. Tahap-tahap permainan :

Telah ditetapkan bahwa peserta yang ikut dalam permainan "Gudang Kero" ini sebanyak 7 orang termasuk pelaku (gudang kero).

Hong 1 = A

Hong 2 = B

Hong 3 = C

Hong 4 = D

Hong 5 = E

Hong 6 = F

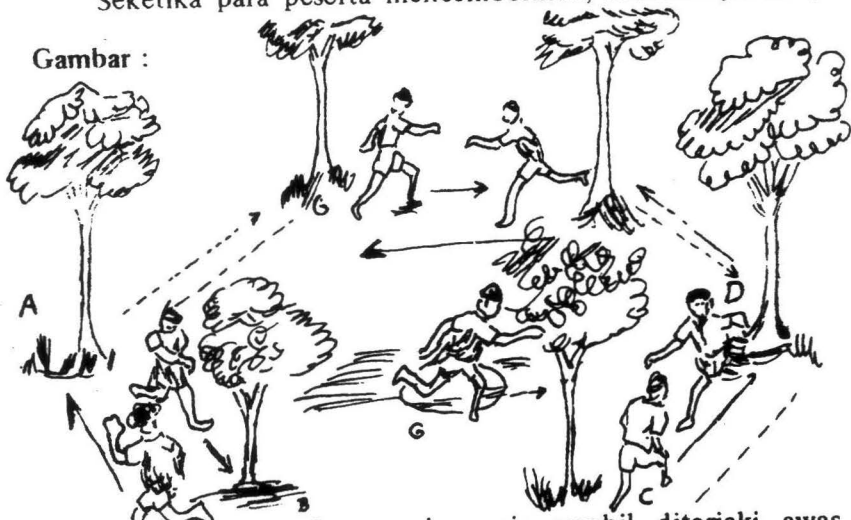
Tahap I :

Peserta siap menempati hongnya masing-masing, pelaku (Gudang Kero) berdiri di tengah-tengah sambil memperhatikan sekelilingnya.

Tahap II :

Dengan ditandai hitungan 3x yang diucapkan oleh "Gudang Kero" maka dimulailah permainan. Pada hitungan yang ketiga, semua peserta harus bergerak bertukar tempat sesama kawan, terserah mau ke mana mereka tukar tempat, tergantung pengertian di antara mereka. Mau A ke B atau sebaliknya, B ke C, C ke A dan seterusnya. Seketika para peserta mencemoohkan, maksudnya hanya

Gambar :



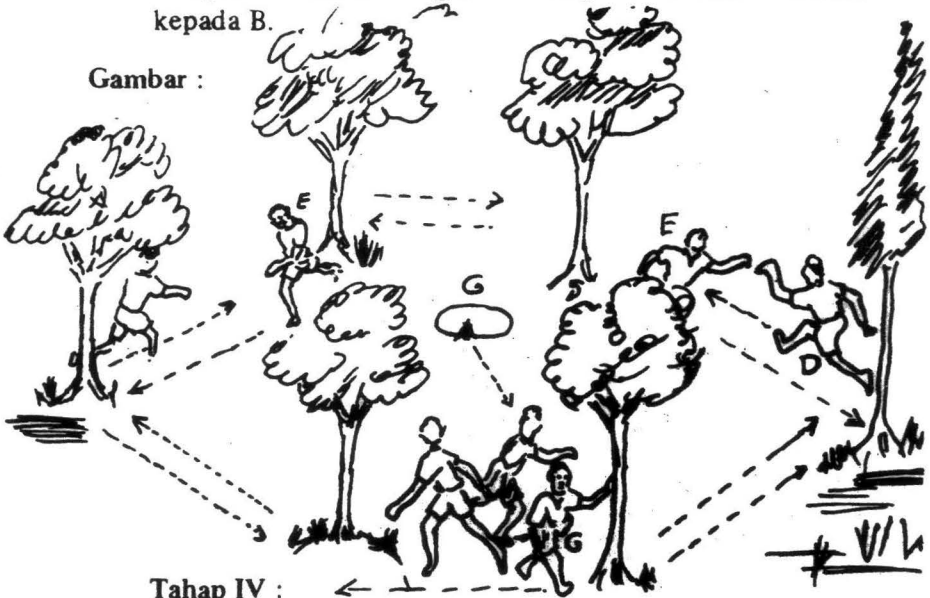
untuk memancing-mancing saja sambil diteriaki awas, awas, awas kera!! Dalam situasi tersebut maka si

Gudang Kero akan menjadi jengkel dan akhirnya mengejar. Peserta lain harus bisa memanfaatkan keadaan tersebut untuk bertukar tempat.

Tahap III :

Pada saat terjadi pergantian tempat si pelaku Gudang Kero dapat mendahului atau menyentuh hong yang seketika ditinggalkan oleh peserta-peserta pada waktu terjadi pertukaran tempat, maka siapa-siapa yang tidak kebagian hong itulah yang akan menjadi "Gudang Kero". Misalnya Gudang Kero sempat mendahului hong yang pernah diduduki oleh C, maka bila B akan menuju bertukar tempat ke hong C sudah terlambat karena sudah didahului oleh si Gudang Kero. Dalam keadaan demikian B tidak boleh kembali ke tempat asal. Bilamana kembali ke tempat semula maka B akan dianggap tidak mempunyai hong dan otomatis akan menjadi Gudang Kero. Dengan demikian tugas Gudang Kero akan bertukar kepada B.

Gambar :



Tahap IV :

Pada tahap selanjutnya "Gudang Kero" yang baru B, bilamana ingin melepaskan diri sama saja caranya seperti tadi

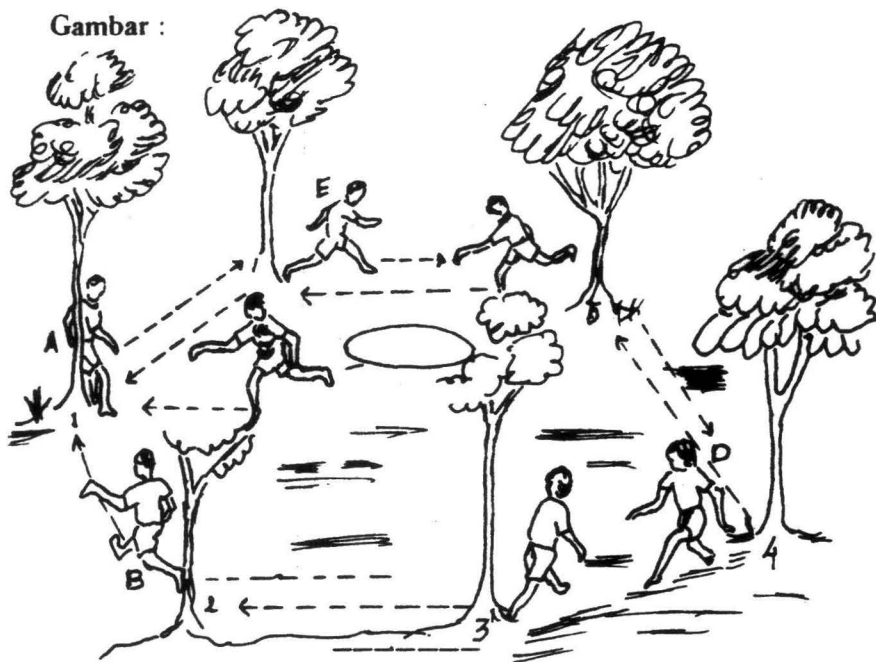
dia harus cermat, tangkas dan ulet selalu memperhatikan setiap gerakan yang akan dilakukan.

Apabila salah seorang peserta (A) tidak aktif atau diam saja tidak melakukan gerakan perpindahan atau misalnya hanya baru satu kali pindah tempat, maka dia berhak diultimatum oleh Gudang Kero. Pada permainan ini peserta yang menempati hong minimal harus sudah dua kali melakukan perpindahan.

Cara ultimatum dengan menghitung bilangan dari satu sampai dengan seratus. Bilaman apada saat bilangan yang keseratus masih tetap diam, dia harus dengan rela menggantikan tugas sebagai "Gudang Kero".

Di dalam hal tersebut biasanya kawan-kawan lainnya harus bisa menolong dengan cara mengalihkan perhatian si Gudang Kero yaitu dengan melakukan tukar tempat secara beramai-ramai serentak sambil mencemooh, sehingga pusat perhatian si Gudang Kero menjadi terganggu. Pada saat tersebut A harus dengan cermat pula mengambil kesempatan untuk pindah, bilamana Gudang Kero lengah.

Gambar :



d. **Konsekwensi kalah menang :**

Konsekwensi kalah menang dalam permainan ini tergantung dari kegesitan si pelaku Gudang Kero, sampai di mana dia bisa melakukan kemampuannya. Bilamana dia tidak mampu maka seterusnya dia akan bertugas sebagai Gudang Kero. Secara khusus konsekwensi kalah menang tidak ada.

Peranan-nya masa kini :

Karena banyaknya permainan-permainan yang datang mempengaruhi daerah-daerah, maka kegiatan tersebut agak berkurang. Mereka, misalnya mengalihkan permainan-permainan yang agak menarik seperti kasti, rounders dan lain sebagainya. Tetapi walaupun demikian permainan "Gudang Kero" masih digemari, karean dalam permainan tersebut tidak menggunakan biaya.

Tanggapan masyarakat :

Pada mulanya masyarakat menanggapi dengan baik akan permainan ini, karena mereka memandang cukup baik untuk hiburan anak-anak terutama melatih kegesitan, kecermatan dan mengembangkan daya pikir si anak dan tidak menggunakan biaya. Karena adanya permainan-permainan yang baru datang seperti telah disebutkan di atas, perhatian anak berkurang.

—oOo—

20. SAM MAKAN

Nama permainan :

Permainan ini dinamakan Sam Makan, karena masing-masing berusaha menghabiskan/memakan buah lawannya.

Peristiwa/suasana/waktu :

Permainan ini tidak mengenal musim, dan dapat dimainkan di mana saja. Permainan ini biasanya dilakukan di tempat yang teduh serta tidak memerlukan tempat yang luas, bisa dilakukan dalam rumah.

Permainan ini biasa dilakukan siang hari, sore maupun malam hari sebagai pengisi waktu yang luang.

Latar belakang sosial budaya :

Permainan Sam Makan ini merupakan permainan anak-anak untuk mengisi waktu senggang, permainan ini dapat dimainkan oleh semua golongan masyarakat mana pun juga. Permainan ini sangat disukai oleh anak-anak, baik di kampung-kampung maupun di kota-kota.

Permainan ini merupakan sarana mendidik anak, dengan jalan memberikan kegembiraan bagi diri anak itu sendiri. Permainan ini merupakan latihan anak untuk berpikir dalam setiap melangkah serta hati-hati dan teliti dalam setiap tindakannya. Dalam hal ini anak-anak pun dituntut untuk lebih bersifat kreatif supaya dapat menyelesaikan permainan dengan baik.

Latar belakang sejarah perkembangannya :

Permainan ini merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang, sejak masuknya orang-orang Cina ke pulau Bangka yang pekerjaannya sebagai buruh kontrak Tambang Timah.

Jadi permainan ini masuk pulau Bangka kurang lebih abad ke-18. Permainan ini dikenal bangsa kita atau anak-anak melalui pergaulan antara anak-anak keturunan Cina dengan anak-anak bangsa Indonesia (penduduk pulau Bangka).

Permainan Sam Makan ini dapat kita katakan merupakan perkembangan yang lebih maju dari permainan SAM LURUS, ka-

rena kalau permainan Sam Lurus, dalam menjalankan buahnya tidak begitu banyak memerlukan taktik permainan, sedangkan pada Sam Makan memang memerlukan pemikiran yang matang bagi anak, untuk menjaga supaya buah jangan sampai dimakan oleh lawannya. Yang jelas permainan ini benar-benar sudah menyebar di seluruh kepulauan Bangka.

Peserta/pelaku :

a. **Jumlahnya :**

Tidak memerlukan jumlah pemain yang banyak, cukup dimainkan oleh 2 orang anak saja.

b. **Usianya :**

Paling kecil anak-anak berusia 7 tahun atau lebih.

c. **Jenis kelamin :**

Permainan ini tidak membedakan jenis kelamin, dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Namun dapat pula jika hanya dimainkan oleh anak laki-laki saja ataupun anak perempuan saja.

d. **Kelompok sosial :**

Permainan ini dapat dimainkan oleh semua anak di daerah Bangka. Permainan ini dapat pula dikatakan sebagai permainan keluarga, karena di samping ia dapat dilakukan oleh hanya 2 orang anak namun permainan ini dapat pula melibatkan jumlah anak yang cukup banyak untuk melakukan permainan, terutama pada keluarga yang anggotanya cukup banyak.

Peralatan/perlengkapan :

Permainan ini tidak memerlukan adanya lapangan tempat bermain yang luas. Yang diperlukan cukup memadai bila ada tempat seluas 50 cm² ataupun kalau ada papan yang sudah dibuat petak-petaknya. Bila tidak ada maka anak-anak dapat memakai lantai sebagai tempat bermain hanya dengan menggaris lantai tersebut dengan kapur.

Kemudian anak-anak menyiapkan batu-batu kecil sebanyak 12 buah yang dibedakan menjadi 2 warna.

Iringan (musik/gamelan dan sebagainya) :

Permainan ini tanpa iringan musik, gamelan ataupun alat lainnya, yang terdengar hanya suara anak yang bermain. Permainan ini kadang kala penuh dengan sorak dari anak yang menonton permainan karena gemas, kesal bila temannya salah melangkahakan buah hingga dapat dimakan lawannya; tapi permainan ini pun kadang tidak terdengar suara anak karena masing-masing diam sambil memikirkan jalan yang terbaik.

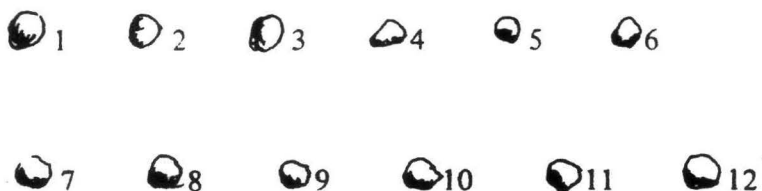
Jalannya permainan :

a. Persiapannya :

Bila mungkin ada yaitu menyiapkan papan tempat bermain, tapi bila tidak ada membuat tempat bermain dengan menggaris pada lantai.

Kemudian menyiapkan batu-batu kecil sebanyak 12 buah, yang dibedakan menjadi 2 warna.

Gambar :

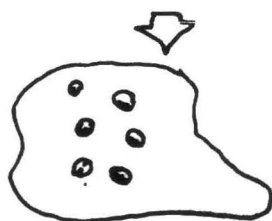


b. Aturan permainan :

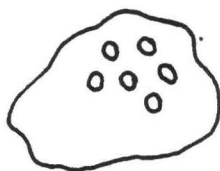
1. Menentukan siapa yang berhak menjalankan buahnya terlebih dahulu.
2. Melangkah harus bertahan yaitu satu per satu.
3. Bila mau makan buah lawan harus melampaui satu buah, buah yang dilampaui inilah yang dimakan.
4. Yang menang adalah yang dapat menghabiskan semua buah lawan.

Gambar :

BUAH PERMAINAN

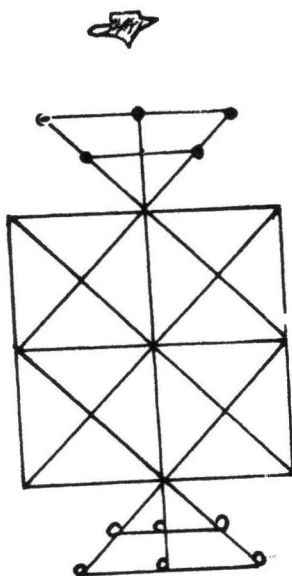


Merah

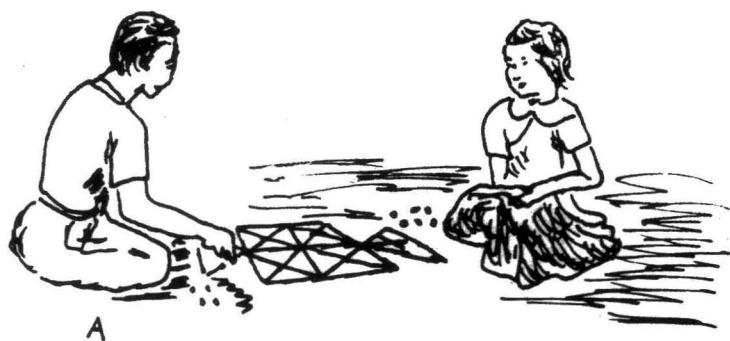


Kuning

BIDANG PERMAINAN



Gambar :



c. Tahap-tahap permainan :

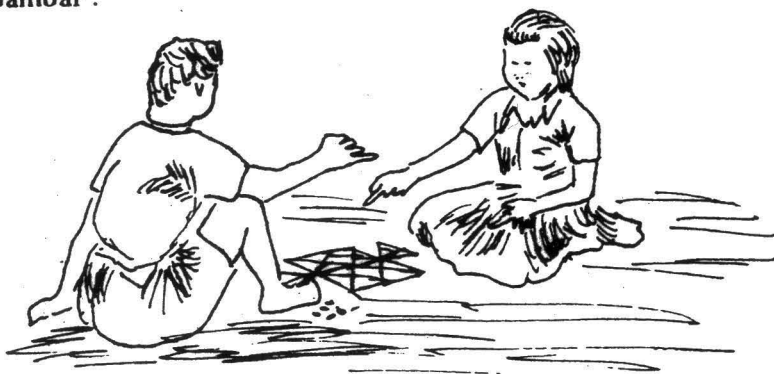
Mula-mula anak bersuit untuk menentukan siapa yang berhak menjalankan buahnya lebih dahulu.

Anak yang menang bersuit menjalankan buahnya lebih dahulu.

Misalkan saja yang menang A, maka A jalan duluan.

Selesai A menjalankan buahnya disusul pula oleh B, kemudian kembali lagi A menjalankan buahnya.

Gambar :



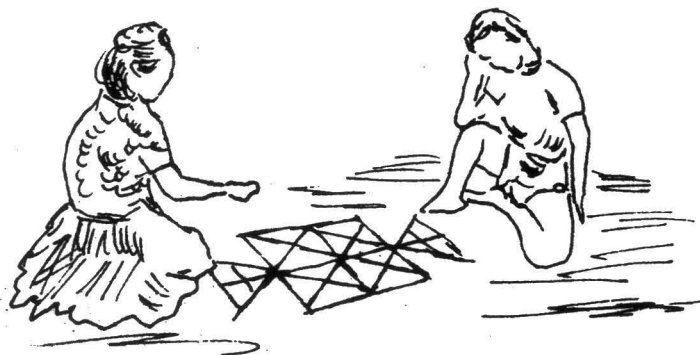
Bila B mendapat peluang dan dapat makan buah A, yaitu melangkah buah A.

Dalam hal ini baik A maupun B harus hati-hati dalam setiap akan melangkahkan buahnya, karena setiap langkah yang keliru mengakibatkan buah dapat dimakan oleh lawan.

Jadi dalam hal ini untuk memakan buah lawanpun harus dipikirkan jalan pemecahannya sebab bukan mustahil ini merupakan jebakan.

Yang dapat menghabiskan buah lawannya dialah yang memenangkan permainan ini. Jelas bahwa permainan ini tidak dapat diselesaikan dalam waktu yang singkat, apalagi bila anak main sama-sama pandainya.

Gambar :



d. Konsekwensi kalah menang :

Karena permainan ini merupakan permainan anak-anak yang tidak mengenal taruhan sebagaimana lazimnya setiap anak berusaha memnangkan permainan ini, didorong naluri sebagai anak yang bangga bila dapat disebut jagoan di antara teman-temannya. Baik bagi mereka yang kalah dalam melakukan permainan ini maupun yang menang tidak mendapat hukuman, hanya merupakan latihan kecerdasan berpikir bagi diri anak.

Peranannya masa kini :

Permainan ini memang cocok sekali bagi diri anak. Di mana anak dapat bermain di rumah, tanpa perlu jauh-jauh pergi untuk bermain.

Permainan ini tidak memerlukan biaya, sangat cocok sekali dalam kehidupan di kota yang ramai dengan kendaraan. Di samping itu juga permainan ini merupakan latihan bagi diri anak untuk lebih kreatif, hati-hati serta harus terampil dalam setiap tindakan. Jadi dalam hal ini anak-anak sudah dilatih agar mempunyai sifat teliti, aktif dan hati-hati dalam setiap tindakan.

Tanggapan masyarakat :

Dalam hal ini orang tua menginginkan anaknya memperoleh kegembiraan dalam bermain, dan permainan ini bermanfaat bagi diri anak.

Permainan ini pun tidak membahayakan diri anak, bahkan melatih supaya anak berlaku hati-hati dalam setiap tindakannya; ini merupakan persiapan diri anak untuk hidup menjelang menjalani kehidupan sendiri.

—oOo—

**DAFTAR PERMAINAN ANAK-ANAK DAERAH
SUMATERA SELATAN TAHUN 1980/1981**

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1. Buang Jung | 11. Setembak |
| 2. Cak Ingking Gerpak | 12. Engkek-Engkek |
| 3. Gasing | 13. Sepak Raga |
| 4. Adang-Adangan | 14. Platok |
| 5. Pencang | 15. Macan-macanan |
| 6. Pantak Lele | 16. Sembunyi Gong |
| 7. Kutau | 17. Yang-yang buntut |
| 8. Bas-basan | 18. Antu-Antuan |
| 9. Tawanan | 19. Cup mailang |
| 0. Gamang | 20. Luk-luk Cino Buto. |

—oOo—

DAFTAR NAMA-NAMA INFORMAN

1. Untuk Permainan Rakyat Daerah Sumatera Selatan

N a m a : H.M. S a n y .
Tempat/tgl. lahir : Dusun Selangit tahun 1910.
Pekerjaan : Bekas Pasirah Marga Batu Kuning
Kecamatan Trawas, Musi Rawas.
A g a m a : I s l a m .
Bahasa yang dikuasai : Indonesia dan daerah Musi Rawas.
Pendidikan : Vervolk School.
Alamat sekarang : Dusun Selangit, Marga Batu Kuning
Lakitan, Kecamatan Trawas, Musi
Rawas.

2. Untuk Pungut Puntung

N a m a : H. ANUWI BAYO
Tempat/tgl. lahir : Desa Sempan 11 - 12 - 1928.
Pekerjaan : Karyawan UPTB
A g a m a : I s l a m .
Pendidikan : SR/Ibtidaiyah.
Bahasa yang dikuasai : Indonesia.
A l a m a t : Desa Sempan Kecamatan Merawang,
Kab. Bangka.

3. Untuk Jelentik

N a m a : Aisyah Syafei.
Tempat/tgl. lahir : Bunyu, 24 Desember 1926.
Pekerjaan : Kepala SD Negeri No. 40.

Bangsa : Indonesia.
A g a m a : I s l a m .
Pendidikan : Normal School.
Bahasa yang dikuasai : Indonesia/Belanda/Jepang.
A l a m a t : K.T.G. No. 29 Kacang Padang Pangkal
 Pinang.

4. Untuk Main Siamang

N a m a : SOMAD ALAM.
Tempat/Tgl. lahir : Muara Kati, Kecamatan Muara Beliti
 Kabupaten MURA.
A g a m a : I s l a m .
Bahasa yang dikuasai : Indonesia/Daerah Muara Beliti.
A l a m a t : Lubuk Linggau.

5. Untuk Cing Keluing

N a m a : M. T H O N I .
Tempat/Tgl. lahir : Pagar Alam, 20-10-1934.
Pekerjaan : Kandep. P. dan K. Kabu-
 paten Lahat.
A g a m a : I s l a m .
Pendidikan : Bl. I. Mendidik.
Bahasa yang dikuasai : Bahasa Indonesia/Pasemah.
A l a m a t : Talang Jawa Lahat.

6. Untuk Gotri Alo Gotri

N a m a : Ny. ATIYEM, BA.
Tempat/Tgl. lahir : Klaten, 19 Desember 1936.
Pekerjaan : Penilik Kebudayaan Kecamatan.
 Kota Lahat.
A g a m a : I s l a m .
Pendidikan : FKG. Tk. Sarjana Muda.

Bahasa yang dikuasai	:	Bahasa Indonesia/Daerah Pagar Gunung.
A l a m a t	:	Pasar Bawah Lahat.

7. Untuk Damuri

N a m a	:	SITI WARDA.
Tempat/Tgl. lahir	:	Kr. Anyar MUBA, Tahun 1961.
Pekerjaan	:	P e l a j a r .
A g a m a	:	I s l a m .
Bahasa yang dikuasai	:	Indonesia/Daerah.
A l a m a t	:	Lrg. Sekundang 4810 Palembang.

8. Untuk Bintang Beralih

N a m a	:	ASYROH KAMALUDIN.
Tempat/Tgl. lahir	:	Jebus, 6 Juni 1935.
Pekerjaan	:	Pada Kandep P dan K Kabu- paten Bangka.
A g a m a	:	I s l a m .
Pendidikan	:	SPG.
Bahasa yang dikuasai	:	Indonesia.
A l a m a t	:	Jl. Majapahit Pangkal Pi- nang.

9. Untuk Tenggoh-Tenggohan

N a m a	:	PAULUS HAMID.
Tempat/Tgl. lahir	:	Dusun Baturaja, 12 Oktober 1952.
Pekerjaan	:	Karyawan Kantor Kelurahan Du- sun Baturaja.
A g a m a	:	I s l a m .
Pendidikan	:	SMEA.
Bahasa yang dikuasai	:	Indonesia/Ogan.
A i a m a t	:	Dusun Baturaja.

10. Untuk Tali Kembar

1. N a m a	:	JUSRI ISNANI. R.
2. Tempat/Tgl. lahir	:	Koba, 13-11-1947.
3. Pekerjaan	:	Penilik Kebudayaan Kecamatan Sungai Liat (Bangka)
4. A g a m a	:	I s l a m .
5. Pendidikan	:	SPG.
6. Bahasa yang dikuasai	:	Indonesia.
7. A l a m a t	:	Jln. Mawar No. 6 Sungai Liat (Bangka).

11. Untuk Babi-Babian

N a m a	:	SYAHABUDIN.
Pekerjaan	:	Kasi Masorda Kandep P dan K Kabupaten Muara Enim.
A g a m a	:	I s l a m .
Pendidikan	:	SGPD/IKIP.
Bahasa yang dikuasai	:	Indonesia/Semendo.
A l a m a t	:	Muara Enim.

12. Untuk Genggong

N a m a	:	N A N G .
Tempat/Tgl. lahir	:	Talang Rawas, 43 tahun.
Pekerjaan	:	T a n i .
A g a m a	:	I s l a m .
Pendidikan	:	SD Kelas IV.
Bahasa yang dikuasai	:	Indonesia/Daerah Rawas.
A l a m a t	:	Dusun Tambah Asri IQI Jati Mulyo, Kecamatan Tugu Mulyo Kabupaten Musi Rawas.

13. Untuk Buah Nige

N a m a	:	PAULUS HAMID.
Tempat/Tgl. lahir	:	Dusun Baturaja, 12 Oktober 1952.

Pekerjaan	:	Karyawan Kantor Kelurahan Dusun Baturaja.
A g a m a	:	I s l a m .
Pendidikan	:	SMEA.
Bahasa yang dikuasai	:	Indonesia/Ogan.
A l a m a t	:	Dusun Baturaja.

14. Untuk Jari Ulaui

N a m a	:	SYAHABUDDIN.
Tempat/Tgl. lahir	:	Muara Enim, 8 Juli 1943.
Pekerjaan	:	Kasi Masorda Kandep. P. dan K. Kabupaten Muara Enim.
A g a m a	:	I s l a m .
Pendidikan	:	SGPD/IKIP.
Bahasa yang dikuasai	:	Indonesia/Semendo.
A l a m a t	:	Muara Enim.

15. Untuk Stambul

N a m a	:	A. M A D J I D .
Tempat/Tgl. lahir	:	Dusun Kemaju, 25 Januari 1938.
Pekerjaan	:	Penilik Pendidikan Masyarakat Kandep. P. dan K. Kecamatan Muara Beliti Kabupaten Musi Rawas.
A g a m a	:	I s l a m .
Pendidikan	:	SPG tahun 1966.
Bahasa yang dikuasai	:	Indonesia/Muara Beliti.
A l a m a t	:	Jl. Kudus SK. I. Rt. 15 Karang Jawa Kiri Lubuk Linggau.

16. Untuk Sam Samsuddin

N a m a	:	M. THONI.
Tempat/Tgl. lahir	:	Pagar Alam, 20 Oktober 1934.
Pekerjaan	:	Dep. P dan K Kabupaten Lahat.
A g a m a	:	I s l a m .

Pendidikan	:	BI Ilmu Pendidikan
Bahasa yang dikuasai	:	Indonesia, Bahasa Pasemah.
A l a m a t	:	Talang Jawa Lahat.

17. Untuk Mandi Urek-urekan

N a m a	:	AYUHANIS.
Tempat/Tgl. lahir	:	Karang Anyar Muba, tahun 1930
Pekerjaan	:	T a n i .
A g a m a	:	I s l a m .
Pendidikan	:	Sekolah Rakyat.
Bahasa yang dikuasai	:	Bahasa Indonesia/Bahasa Daerah.
A l a m a t	:	22 Ilir Lrg. Kapuran No. 219 Palembang.

18. Untuk Cepak Canting

N a m a	:	M. HUSNI ABDULLAH.
Tempat/Tgl. lahir	:	Padang Dulang, 15 Desember 1944.
Pekerjaan	:	Pegawai Kandep. P. dan K. Kab. OKU.
Pendidikan	:	SMA Bag. C.
A l a m a t	:	Batu Raja, Sumatera Selatan.

19. Untuk Gudang Kera

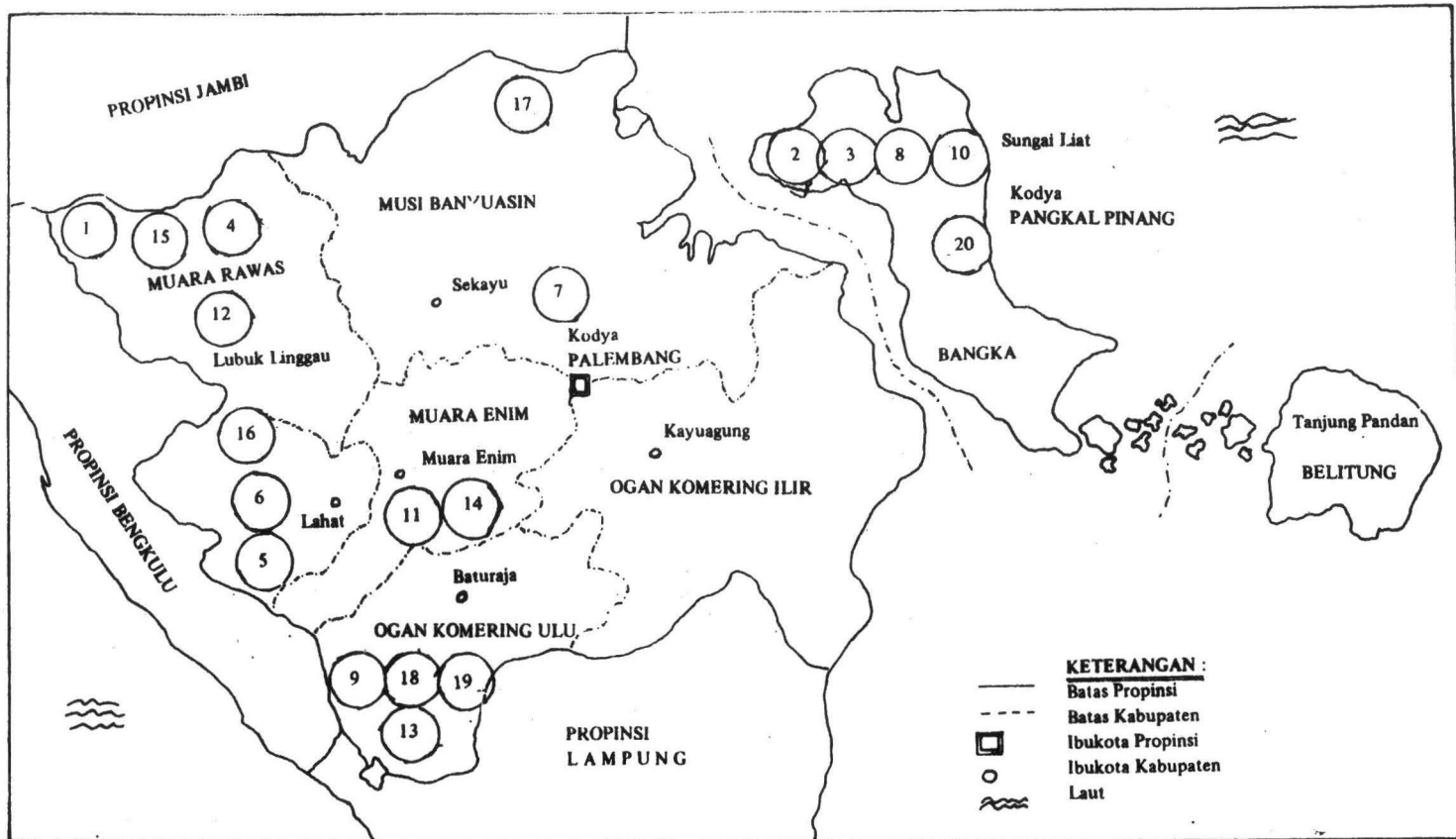
N a m a	:	A K I B . A.
Tempat/Tgl. lahir	:	Negeri Agung 25 Desember 1931.
Pekerjaan	:	Penilik Kebudayaan Kandep P. dan K. Kec. Martapura Kab. Batu Raja.
A g a m a	:	I s l a m .
Pendidikan	:	Kursus Pendidikan Guru.
Bahasa yang dikuasai	:	Indonesia dan Komering
A l a m a t	:	Martapura.

20. Untuk Sam - Makan

N a m a	:	SUHAIMI DJUKI.
Tempat/Tgl. lahir	:	Toboali, 27 Desember 1934.
Pekerjaan	:	Kasi Kebudayaan Kandep. P. dan K. Kodya Pangkal Pinang.
A g a m a	:	I s l a m .
Pendidikan	:	PGSLP/CI (Sejarah - Ilmu Bu- mi).
Bahasa yang dikuasai	:	Bahasa Indonesia.
A l a m a t	:	Kampung Pintu Air Atas Ke- camatan Pangkal Pinang.

—oOo—

PETA WILAYAH PERMAINAN RAKYAT SUMATERA SELATAN



- | | | | | | |
|--------------|-------------------|--------------------|---------------------|-----------------|-------------------|
| Keterangan : | 1. Sambung kaki | 5. Cingkluing | 9. Tenggoh Tenggoan | 13. Buah Nige | 17. Mandi Urekan |
| | 2. Pungut puntung | 6. Gotri Alogotri | 10. Tali Kembar | 14. Jari Ulau | 18. Cepak Canting |
| | 3. Jelentik | 7. Damri | 11. Babi-Babian | 15. Stambul | 19. Gudang Kero |
| | 4. Stamang | 8. Bintang Beralih | 12. Genggong | 16. Samsamsudin | 20. Sam Makan. |

